

ВИДЕО НА DVD ПЕРВЫЕ КАРТЫ THE ELDER SCROLLS IV OBLIVION

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

МЕГАПОСТЕРЫ

EMPIRE AT WAR
ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

11

НОЯБРЬ
[98] 2005

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

DVD №1 В МИРЕ

224 СТРАНИЦЫ

СВЫШЕ
350
ИГР
В НОМЕРЕ
И НА DVD

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

STAR WARS EMPIRE AT WAR

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

В ТЫЛУ ВРАГА 2 AGE OF EMPIRES III

В РАЗРАБОТКЕ

CIVILIZATION IV

ВЕРДИКТ

FAHRENHEIT

ВИВИСЕКТОР

БЛИЦКРИГ 2

ADVENT RISING

TOTAL OVERDOSE

НА DVD

UT2004: KILLING FLOOR
ЖИВЫЕ МЕРТВЕЦЫ

HALF-LIFE 2: SANDS OF WAR 2
БУРЯ В ПУСТЫНЕ

THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH: RISE OF ROME
ЛЕГИОНЫ ПРОСЯТ ОГНЯ



РУКОВОДСТВО, ПРОХОЖДЕНИЕ, ТАКТИКА
BATTLEFIELD 2 • FATE • METALLICORE • NIBIRO: ПОСЛАНИЕ БОГОВ • RISING KINGDOMS • SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX • THE DARK TALE • МОП, УТОПИЯ

ОБОЛОЧКА
ADVENT RISING



ЖУРНАЛ С DVD

■ ВИДЕОМАНИЯ
• КАК СОЗДАВАЛСЯ RAINBOW SIX: LOCKDOWN
• ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
■ ИГРОСТРОЙ
• СОЗДАНИЕ МОДИФИКАЦИЙ ДЛЯ GTA: SAN ANDREAS

■ ИГРА В ОНЛАЙНЕ
• ОНЛАЙН-СТРАТЕГИЯ OGAME
■ ИГРОМАНИЯ: SPECIAL
• ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ КОНСОЛЕЙ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
■ ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ
• ПРОТИВОСТОЯНИЕ ПЛАТФОРМ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ:
НОВЕЙШИЕ
МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ:
ПРОГРАММЫ ДЛЯ
РАБОТЫ С P2P СЕТЯМИ

8 СВЫШЕ
НА
ДВУХСЛОЙНОМ
DVD А ЧАСТЬ
ТИРАЖА
С 2CD



ОТКРОЙ СЕБЯ

СТАНЬ **ЛИЦОМ** РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ

ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ
USN COMPUTERS

USN
COMPUTERS

Ты покупаешь компьютер серии **USN EXTREME**,
на базе процессора AMD Athlon™ 64
Ты принимаешь участие в кастинге
Ты становишься лицом рекламной кампании

Подробности на WEB: FACE.USN.RU
(095)775-8202

Информационный
партнер: **ИМАНУИЯ**

КОМПЬЮТЕРЫ СЕРИИ
USN EXTREME



На базе процессора AMD Athlon™ 64



ASUS P505 - Мобильность у вас в руке

Дружелюбный интерфейс и удобное управление.

Специальное меню ASUS и джойстик обеспечивают удобный доступ к различным меню, поддержка рукописных MMS открывает широкие возможности общения, а двухпроцессорная архитектура позволяет повысить производительность. Где бы вы ни находились, что бы ни делали - это по-настоящему мобильное многофункциональное решение для работы и отдыха.



джойстик



поддержка рукописных MMS

Мобильность у Вас в Руке
P505
Smart PDA Phone



Горячая линия ASUS: (095) 23-11-999



Привет!

Если вы читаете «Игроманию» не в первый раз, то наверняка замечали, что на каждой нашей обложке красуется надпись «Крупнейший компьютерно-игровой журнал в России». Ключевые слова здесь: «компьютерно-игровой». Вот уже семь лет кряду мы пишем о компьютерных играх, беседуем с разработчиками компьютерных игр, снимаем видеорепортажи о компьютерных играх, создаем для компьютерных игр модификации, короче — живем и дышим только компьютерными играми.

Однако все это время где-то рядом с нами существовала и продолжает существовать параллельная и очень, надо сказать, большая вселенная под названием «Консольные игры». Конечно, к консолям (или, как их еще называют в народе, «приставкам») можно относиться по-разному: их можно любить, а можно и ненавидеть... Но их ни в коем случае нельзя игнорировать. Слишком уж велико их влияние во всей индустрии электронных развлечений.

22 ноября в США поступит в продажу Microsoft Xbox 360 — первая из консолей нового поколения, а уже в следующем году на полках магазинов появятся ее ближайшие конкуренты — Sony PlayStation 3 и Nintendo Revolution. Технологически игры для Next-Gen консолей ничем не будут уступать современным PC-разработкам, а в плане затрачиваемых на разработку средств — значительно превышать бюджеты своих компьютерных собратьев.

Неудивительно, что после подобных новостей в обширном игровом сообществе снова начали появляться старые слухи о «скорой смерти PC», которые в последнее время приняли натурально массовый характер. Но так ли страшны консоли, да и страшны ли они во-

обще? На стр. 156 Игорь Варнавский в своем обширном материале под названием «Generation «П» дает исчерпывающий ответ на этот, а также на все остальные вопросы, связанные с приставками нового поколения.

Из других новостей. Пока на консольном рынке все готовится к войне платформ, в индустрии PC-игр тем временем начался традиционный осенне-зимний игровой ажиотаж. По самым скромным прикидкам, как минимум до Нового года ни у нас, ни у вас не будет дефицита в свежих играх.

В подотчетном месяце вышло немало достойных проектов, но в первую очередь призываю вас обратить внимание на два примечательных экшена — «Вивисектор» (стр. 70) и «Восточный фронт» (стр. 72). Примечательны они прежде всего тем, что сделаны отечественными разработчиками (ну хорошо, не совсем «отечественными» — «Вивисектор» был изготовлен в братской стране Украине). Причем, без всяких скидок на происхождение, это действительно качественные и интересные шутеры — не столпы жанра, но очень крепко стоящие на ногах проекты. Как раз на таких и держится наша с вами индустрия.

Продолжая экшен-парад: в этом месяце на прилавках появились еще две достойные внимания игры этого жанра — Advent Rising (стр. 66) и Total Overdose (стр. 68). Первая — не самая удачная в плане геймплея фантазия на тему HALO, зато с крайне драматичным и стопроцентно «неформатным» сюжетом. Вторая же — по-летнему солнечный и до чертиков веселый GTA-образный экшен про кактусы, текилу и эль бандитос. Горячо рекомендуется всем, кто по каким-либо причинам уже устал от San Andreas.

Что же касается других жанров, то в подотчетный период в продажу также поступила главная русская стратегия этого года — долгожданный и любимый в народе «Блицкриг 2». Без лишней скромности его можно смело назвать однозначно лучшей RTS по мотивам Второй мировой, которая когда-либо появлялась на свет. Подробности — в нашей рецензии на стр. 76.

Ну и, наконец, главное игровое событие месяца. Тихо и незаметно вышла игра с ничего не говорящим названием Fahrenheit. Не вдаваясь в подробности, скажу лишь, что после детального изучения она внезапно оказалась серьезным претендентом на звание — ни много ни мало — игры года... Почему так вышло и каким образом далеко не самая известная и раскрученная игра вдруг заслужила столько чести — читайте на стр. 62.

На этом на сегодня все из самого важного. Оставляю вас наедине с журналом — удачи и до встречи через месяц!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Редакторы
Алексей Макаренко, Николай Арсеньев,
Игорь Варнавский, Андрей Александров,
Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Марина Бурдина
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова,
Ирина Овсянникова, Денис Овчинников
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Грыньиха
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Марина Грыньиха, Дмитрий Денисенко
Руководитель верстки
Михаил Карасев

CD и DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семен Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТЕХНОМИР»
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «ИГРОМЕДИЯ»
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Тел./факс (095) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)
Екатерина Столповская (ametist@igromedia.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR
Тел./факс (095) 730-6694
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Анастасия Соколова (sokolova@igromania.ru)
Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»
sales@aviton-press.ru
Тел./факс (095) 912-4408, (095) 911-2977
Юлия Воробьева, Ирина Ефимова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Анастасия Муравьева, Давид Мурадян,
Евгений Гудошников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

**Журналу всегда требуются
талантливые авторы.**

**Если вы чувствуете себя таковым —
обращайтесь на mania@igromania.ru.**

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.
Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать компакт-дисков и DVD: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс».
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2005.
Тираж 179,900.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.



ОАО Агентство
«Роспечать»
Каталог Агентства
Роспечать

80288 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD



ООО «Агентство
«Книга-Сервис»
Объединенный каталог
«Пресса России»

38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD



ООО «Межрегиональное
Агентство Подписки»
Каталог «Почта России»

99128 Игромания
99129 Игромания + 2 CD
10860 Игромания + DVD

Мы делаем лучшее доступным!



Торговая компания **неоторг** приглашает Вас посетить сеть компьютерных магазинов. Комфортабельные торговые залы, широкий ассортимент и профессиональная работа менеджеров превратят процесс выбора и покупки в удовольствие. Уважительное обслуживание и качественный сервис с каждым днем привлекают все большее количество клиентов в нашу сеть. Собственное сборочное производство и розничная сеть позволяют предлагать нашим клиентам минимальные цены. Строгий входной контроль и многоэтапное тестирование гарантируют безукоризненное качество мирового уровня.



\$795

В кредит от \$79



\$1395

В кредит от \$135



\$1199

В кредит от \$119

Neo PC® Game Amateur 3000

- AMD® Athlon 64 3000+ Processor 64bit Technology
- Microsoft® Windows® XP Home Edition RUS 2005
- 512Mb Dual Channel DDR SDRAM
- 120Gb Hard Drive (7200rpm) S-ATA
- 256Mb nVIDIA GeForce 6600GT PCI-X Graphics Card
- 24x CD Burner/DVD Combo Drive
- Integrated 7.1 Channel Audio
- 17" ViewSonic LCD TV 8ms
- Productivity Pack
- Клавиатура Logitech
- Оптическая мышь
- Гарантия 3 года

Рекомендуемый Upgrade

- | | |
|---|------|
| • AMD® Athlon 64 3400+ Processor 64bit Technology | \$75 |
| • DVD±RW and CD-RW Drives | \$40 |
| • 512Mb Dual Channel DDR SDRAM | \$45 |

Neo PC® Game Shooter 3400

- Intel® Pentium® 4 Processor 3400MHz HT Technology with 1066MHz Front Side Bus Cache 2048kb
- Microsoft® Windows® XP Professional RUS
- 1Gb Dual Channel DDRII at 533MHz
- 250Gb Hard Drive (7200rpm) S-ATA
- 256MB nVIDIA GeForce 6800GT PCI-X Graphics Card
- DVD±RW and CD-RW Drives
- Integrated 9.1 Channel Audio
- 19" LG LCD TV 1950s 8ms
- Productivity Pack
- Клавиатура Logitech Wireless
- Optical Mouse
- Гарантия 3 года

Рекомендуемый Upgrade

- | | |
|---|-------|
| • Intel® Pentium® 4 Processor 3800MHz HT Technology | \$185 |
| • Creative AUDIGY-2 ZS Platinum 7.1 | \$145 |
| • 1Gb Dual Channel DDRII at 533MHz | \$90 |

ACER® Travel Mate 3000 MHz

- Intel® Pentium® 4 Processor 3000MHz (1024Kb / 533MHz)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition RUS
- MB ACER Intel Chipset
- 512Mb Dual Channel DDR
- 60Gb TURBO (5400rpm) HDD UDMA
- 15,4" WXGA TFT дисплей
- 128Mb Radeon 9700 (M11) 128bit TV-out & VGA-out
- DVD±RW
- Sound 7.1
- Вес 3,0 кг
- Гарантия 2 года
- Сумка и мышь в комплекте
- * Wi-Fi / IR / 1394 / 56K / LAN 10/100 / USB 2.0 / LPT

Рекомендуемый Upgrade

- | | |
|-----------------------------------|-------|
| • Wi-Fi «Stream» Router | \$120 |
| • slim aluminium HDD 80Gb USB 2.0 | \$120 |
| • Doom III retail RUS | \$59 |



363-38-25

Единая справочная служба
Заказ по телефону



101-30-23

Корпоративный отдел
Персональный менеджер



www.neoshop.ru

Интернет-магазин
Уникальный сервис

м «Беляево», Миклухо-Маклая, ул., д.37, ТЦ «Меркадо»	105-52-58
м «Бульвар Адм. Ушакова», Веневская ул., ТЦ «Южное Бутово»	363-38-25
м «Варшавская», Варшавское шоссе, д.82	363-38-25
м «Водный стадион», Кронштадтский бульвар, д.7, ТЦ «Крона»	786-22-26
м «Дмитровская», Бутырская ул., д.97	737-59-37
м «Добрынинская», Люсиновская ул., д.7	237-05-57
м «Коломенская», Судостроительная ул., д.1	115-00-16
м «Комсомольская», Универмаг «Московский», 4 эт.	916-57-24
м «Ленинский пр-т», Ленинский пр-т, д.37А	974-87-68
м «Марьино», Люблинская ул., д.102А, ТЦ «Марьинский пассаж»	580-73-15
м «Медведково», Широкая ул., д.9, к.1, ТЦ «Меркадо»	656-95-00

м «Петровско-Разумовская», ТК «Электромаркет»	363-38-25
м «Правская», Кировоградская ул., д.15, ТЦ «Электронный Рай»	389-66-27
м «Пролетарская», 3-й Крутицкий пер., д.15	676-33-71
м «Пр-т Вернадского», пр-т Вернадского, д.39	933-43-40
м «Савёловская», Суэцкий вал, д.5, стр.22	363-38-25
м «Сокол», Волоколамское шоссе, д.1, к.1	158-06-33
м «Сходненская», Яна Райниса бульвар, д.2, к.1	363-38-25
м «Чертановская», Чертановская ул., стр.2, ТЦ «Каспий»	105-81-12
м «Шоссе Энтузиастов», пр-т Буденного, д.53, ТЦ «Буденовский»	788-07-41
м «Щелковская», Уральская ул., вл.1, ТЦ «Русское бистро»	107-62-80
м «Электровзводская», Б. Семеновская ул., д.10	962-17-07

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	8-15
Новостной меридиан	8
Даты выхода игр	14
CD-МАНИЯ	16-28
Игровая зона * Веселости * Машина времени * Патчи	
Демоблок * Разделы на CD и DVD * Всякое разное	16
ВИДЕОМАНИЯ	30-31
Репортажи * HDTV-видео * Рекламная пауза * Pre-портview	30
Развлекательный канал * Видеоновости	31
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	32-35
В тылу врага 2	32
Age of Empires III	34
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	36-43
<i>В разработке: первый взгляд</i>	
SunAge * Secret Files: Tunguska (2400)	36
Grand Raid Offroad	37
Driver: Parallel Lines * Rag Doll Kung Fu * Black Buccaneer	38
The Wall * АЛЬФА: Антитеррор — Мужская работа	39
<i>В разработке: будем ждать?</i>	
Civilization 4	40
The Matrix: Path of Neo	42
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	44-46
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe	44
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	48-51
Star Wars: Empire at War	48
R&S: ВЕРДИКТ	52-88
Рейтинговая система «R&S: Вердикт»	52
2 Fast Driver * Метро-2	53
Антикиллер * пляжный волейбол	54
Incubation: Космодесант	
Delaware St. John Volume 1: The Curse of Midnight Manor	56
Voyage: Inspired by Jules Verne	
DOOM 3: Resurrection of Evil * Полиция Майами: Отдел нравов	57
Squad Assault: Second Wave * Пожарная команда	58
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	60
<i>Вердикт: дождались!</i>	
Fahrenheit	62
Advent Rising	66
Total Overdose	68
Вивисектор	70
Восточный фронт	72
Bet on Soldier	74
Блицкриг 2	76
NHL 06	80
Невский титбит	84
Братки	86
The Sims 2: Nightlife	88
ИГРА МЕСЯЦА	90-92
Итоги голосования за период с ноября 2004 по август 2005	90
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор	91
«Игромания» рекомендует	92
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	94, 96
Круглые сутки «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм	94
GAME OVER?	98
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	98
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	100-131
Железные новости	100
<i>Теория</i>	
Средства для чистки компьютера	102
<i>Тестирование</i>	
Обзор системных плат на основе чипсета i945P	104
Обзор barebone-системы Shuttle SD31P	108
<i>Сделай сам</i>	
Моддинг акустики Samsung SMS 9000	110
<i>Антикварная лавка</i>	
История успеха компании AMD. Часть 2	114
<i>Железные новинки</i>	
Самое свежее железо отечественного рынка	116
<i>Цифровая жизнь</i>	
Последние новинки из мира цифровой техники	120
<i>Новая линейка</i>	
Новая линейка от iRiver	122
<i>Компьютер в сборке</i>	
Игровая станция Kraftway Idea KR71 от компании Kraftway	124
Разумный компьютер за разумные деньги	126
<i>Горячая линия: железо</i>	
«Железные» ответы на «железные» вопросы	130
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	132-139
<i>Софт-экспресс</i>	
Полезные новости	132
<i>Практика</i>	
Обзор софта для работы с файлообменными сетями	134
<i>Софтверный набор</i>	
Гвоздь набора * Свежатица! * P2P-клиенты	138
ИГРОСТРОЙ	140-155
<i>Вскрытие</i>	
GTA: San Andreas. Часть 2	140
<i>Мастерская</i>	
Создание модификаций для GTA: San Andreas. Часть 2	144
Игровое редактирование	148
<i>Самолет</i>	
Как продать игру	150
<i>Горячая линия: игрострой</i>	
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы	154

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

18 Wheels of Steel: Convoy	196
2 Fast Driver	53
20 Lives	184
25 To Life	12
50 Cent: Bulletproof	12
Act of War: Direct Action	21
Advent Rising	66, 196
Age of Angels	8
Age of Empires III	14, 34
Age of Wonders	26
AirStrike II: Gulf Thunder	199
Alterlife	14
American McGee's Alice	10
Anarchy Online	184
Armed Assault	12, 14
Armies of Exigo	9
Axe Rage	94
Bad Day LA	10
Battlefield 2	18, 25, 31, 148, 191
Battlefield 2: Special Forces	14
Bet on Soldier	74
Big Mutha Truckers 2:	
Truck Me Harder!	14, 196
Black & White 2	14
Black Buccaneer	38
BloodRayne	12
BloodRayne 2	23, 199
Brothers in Arms: Earned in Blood	14
Call of Duty 2	16, 26
Chameleon	94
Civilization IV	12, 14, 40
Command & Conquer	26
Command & Conquer: Generals — Zero Hour	20
Command & Conquer: Red Alert	26
Command & Conquer: Tiberian Sun	26
Commandos: Strike Force	14
Counter-Strike 1.6	190, 191
Counter-Strike: Condition Zero	197
Counter-Strike: Source	24
Crimson Skies	94
Dark Age of Camelot	184
DarkStar One	8
Darkwatch	12
Darwinia	26
Day of Defeat: Source	12, 96
Dead or Alive Ultimate	192
Delaware St. John Volume 1	56
Desperados 2: Cooper's Revenge	14
Destinies	12
Diablo 2	22, 184
DOOM	192
DOOM 3	17, 20
DOOM 3: Resurrection of Evil	57
Dragonshard	202
Driver: Parallel Lines	38
Duke Nukem Forever	15
Dungeon Siege 2	199
Earth 2160	16, 20, 26, 199
Earthworm Jim 2	26
Enemy in Sight	14, 94
Europa Universalis II	199
EverQuest: Depths of Darkhollow	184
EverQuest 2: Desert of Flames	184
F.E.A.R.	14, 96, 197
Fable: The Lost Chapters	198, 199
Fahrenheit	12, 62
Far Cry	19
FIFA 2000	26
FIFA 99	26
FIFA Football 2005	20
Flying Heroes	94
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	14
Gauntlet: Seven Sorrows	10
God of War	12
Gran Turismo 4	192
Grand Raid Offroad	37
GTA: San Andreas	18, 140, 144, 198, 199
Guild Wars	184
Gun	14
Half-Life	96
Half-Life 2	17, 24, 25, 94, 97
Halo	192, 199
Halo 2	12, 192
Heavy Metal F.A.K.K. 2	98
Hellgate: London	12
Heroes of Might and Magic III	17, 26, 96
Heroes of Might and Magic IV	17
Heroes of Might and Magic V	30, 94
Hidden & Dangerous	94
Hidden & Dangerous: Devil's Bridge	94
Hidden & Dangerous 2	94
Hitman 2: Silent Assassin	190
Hitman: Contracts	23
Incubation: Космодесант	56
Jaws Unleashed	12
JetFighter 2015	199
Joint Operations	24
Kreed	96
LA Rush	14
Legion Arena	14
LEGO Star Wars	199
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	12
LHX: Attack Chopper	98
Mafia: The City of Lost Heaven	19, 94, 199
Metalheart:	
Восстание репликантов	26, 197, 199
Midnight Club II	199
Mortal Kombat	12
MotoGP 3: Ultimate Racing Technology	199
Myst V: End of Ages	15
Need for Speed Underground	192, 199
Need for Speed: Most Wanted	12
NHL 06	80
OGame	186
Onimusha 3: Demon Siege	30
Operation Flashpoint	22
Painkiller	190
Peter Jackson's King Kong	14
Pilot Down: Behind Enemy Lines	196, 199
Pirates of the Burning Sea	184
Playboy: The Mansion — Private Party	12
Port Royale	199
Powerdrome	199
Prince of Persia: The Sands of Time	94

Prince of Persia: The Two Thrones	12
Pro Cycling Manager	196
Pro Evolution Soccer 4	21
Pro Evolution Soccer 5	26
Project Gotham Racing 2	192
Quake 4	12, 190
Quake III Arena	24, 190, 192
Rag Doll Kung Fu	38
Rage Rider	94
Ragnarok Online	184
Red Ninja: End of Honor	12
RF Online	184
Rome: Total War	9, 19, 25
RYL: Path of the Emperor	184
S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля	12
Sacred Underworld	199
Sacred	8
Sam & Max Hit The Road	13
Sam & Max: Freelance Police	13
Second Life	184
Secret Files: Tunguska (2400)	36
Serious Sam II	14, 26
Shadow Warrior	8, 15
Soul Calibur 2	12
Squad Assault: Second Wave	58
Star Wars Galaxies	184
Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan Expansion	184
Star Wars: Battlefront	22
Star Wars: Empire at War	14, 48
Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords	22
Starcraft: Brood War	190
Starship Troopers	14
Sudeki	199
SunAge	36
SuperPower 2	26
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	8
Tabula Rasa	14
Tekken 5	12
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe	14, 44
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	94
The Elder Scrolls III: Morrowind	23, 152
The Elder Scrolls IV: Oblivion	14, 30
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	20, 21
The Matrix: Path of Neo	14, 42
The Secret of Monkey Island	11
The Settlers: Heritage of Kings	199
The Sims 2	12, 17
The Sims 2: Nightlife	88, 196, 199
The Sims 2: Open for Business	12
The Wall	39
Thief: The Dark Project	26
TOCA Race Driver 3	14
Tom Clancy's Ghost Recon	94
Tom Clancy's Rainbow Six	8
Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown	30
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	14
Total Overdose	68
TrackMania Sunrise	18
Transport Tycoon Deluxe	98
True Crime: New York City	13
Turok	12
Ultima Online: The Eight Age	184
Unreal Tournament 2004	16, 18, 20
URU: Ages Beyond Myst	15
Vietcong	94
Voyage: Inspired by Jules Verne	57
Warcraft III	17, 23
Warcraft III: The Frozen Throne	26, 190, 192
Warhammer 40 000: Dawn of War	21, 190
Warhammer: Dark Omen	8
Warhammer: Mark of Chaos	9
Warzone 2100	26
Where is the World Carmen Sandiego?	98
Wing Commander 4	26
Wing Commander: Prophecy	26
World War II Tank Commander	199
X: Beyond the Frontier	26
X3: Reunion	14
Xenus. Точка кипения	26, 94
АЛЬФА: Антитеррор	96
АЛЬФА: Антитеррор — Мужская работа	39
Антикиллер	54
Блицкриг	96
Блицкриг 2	30, 76
Братки	86
Бригада E5: Новый альянс	196
В тылу врага 2	32
Вивисектор	70
Волкодав: Месть Серого Пса	12
Восточный фронт	72
Демииурги	96
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе	22
Казаки	12
Космические рейнджеры	96
Метро-2	53
Мор. Утопия	26
Невский титбит	84
Операция Silent Storm	96
Операция Silent Storm: Часовые	96
Периметр	150
Пляжный волейбол	54
Пожарная команда	58
Полиция Майами: Отдел нравов	57
Проклятые земли: Затерянные в Астрале	8

Мобильные игры	
Ancient Ruins 4	200
Brix 2: Arena	200
Cat: Coral Beach	200
Chess Conquest	201
Codename: Kids Next Door	201
Speedball 2: Brutal Deluxe	201

Внекомпьютерные игры	
AD&D	204
Call of Cthulhu CCG	204
Dungeons & Dragons	202, 204
Magic: The Gathering	202, 204
Roborally	204
Берсерк	202, 204
Князь	204
Небожители	204

SPECIAL 156-176

Специальный репортаж	
Чего ждать от консолей нового поколения	156
Форум разработчиков	
Приставки против PC	166
Жизнь замечательных разработчиков	
История GTA. Часть 2	170
Игровое кино	
Подземелье драконов: Источник могущества	174
Final Fantasy VII: Advent Children	176

ИНТЕРНЕТ 178-189

Новости интернета	178
Дорога в FidoNet	180
Интересное в Сети	182
Интернет: игра в онлайн	
Новости онлайн-игр	184
Играем: Онлайн-стратегия OGame	186
Аналитика: Мировые рекорды Lineage	188

КИБЕРСПОРТ 190-192

Вести с полей	190
Железо для прогеймера. Часть 2	191
Киберспорт на приставках	192

КОДЕКС 196-199

Стандартные коды	196
Easter eggs * Хинты	197
Читательские пасхалки и хинты	198

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ 200-201

Мобильные новости * Мобильные игры	200
------------------------------------	-----

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 202-204

Новости внекомпьютерных игр	202
Обзор игры Magic: The Gathering — Ravnica: City of Guilds	204

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 208-213

Шоу-программа «Старпом и Светлана»	208
------------------------------------	-----

ЮМОР 214, 217

Рассказ «Нет насилию в компьютерных играх!»	214
---	-----

КАЛЕНДАРЬ 215-216

Блицкриг 2	215
Advent Rising	216

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 220-222

Тест №63	220
Скринтурс №11. Ноябрь * Фотографическая память	
Подведение итогов за №08/2005	221
Правила участия в конкурсах	222

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Star Wars: Empire at War	
Восточный фронт	

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

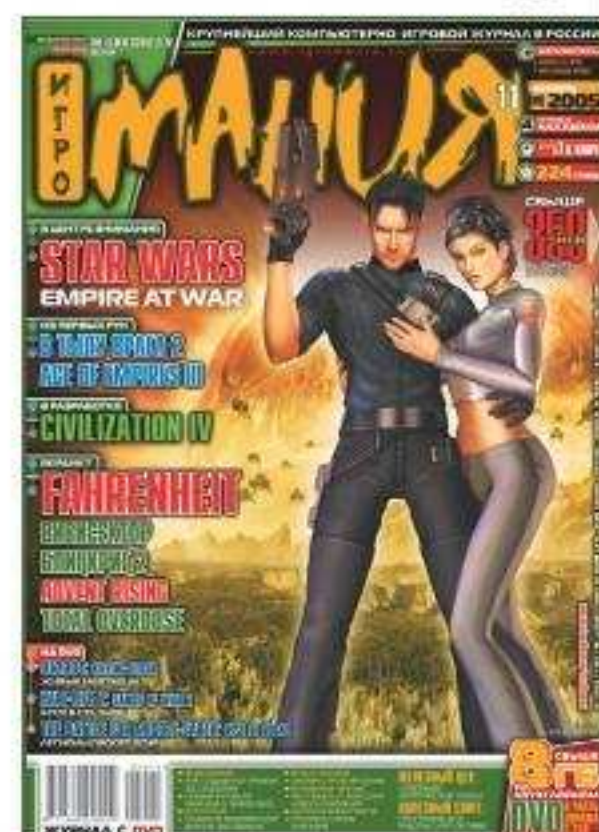
Total Overdose	
Dreamfall: The Longest Journey	
F.E.A.R.	
Восточный фронт	

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:	
USN Computers	2-я обложка
Dina Victoria	3-я обложка
1C	4-я обложка

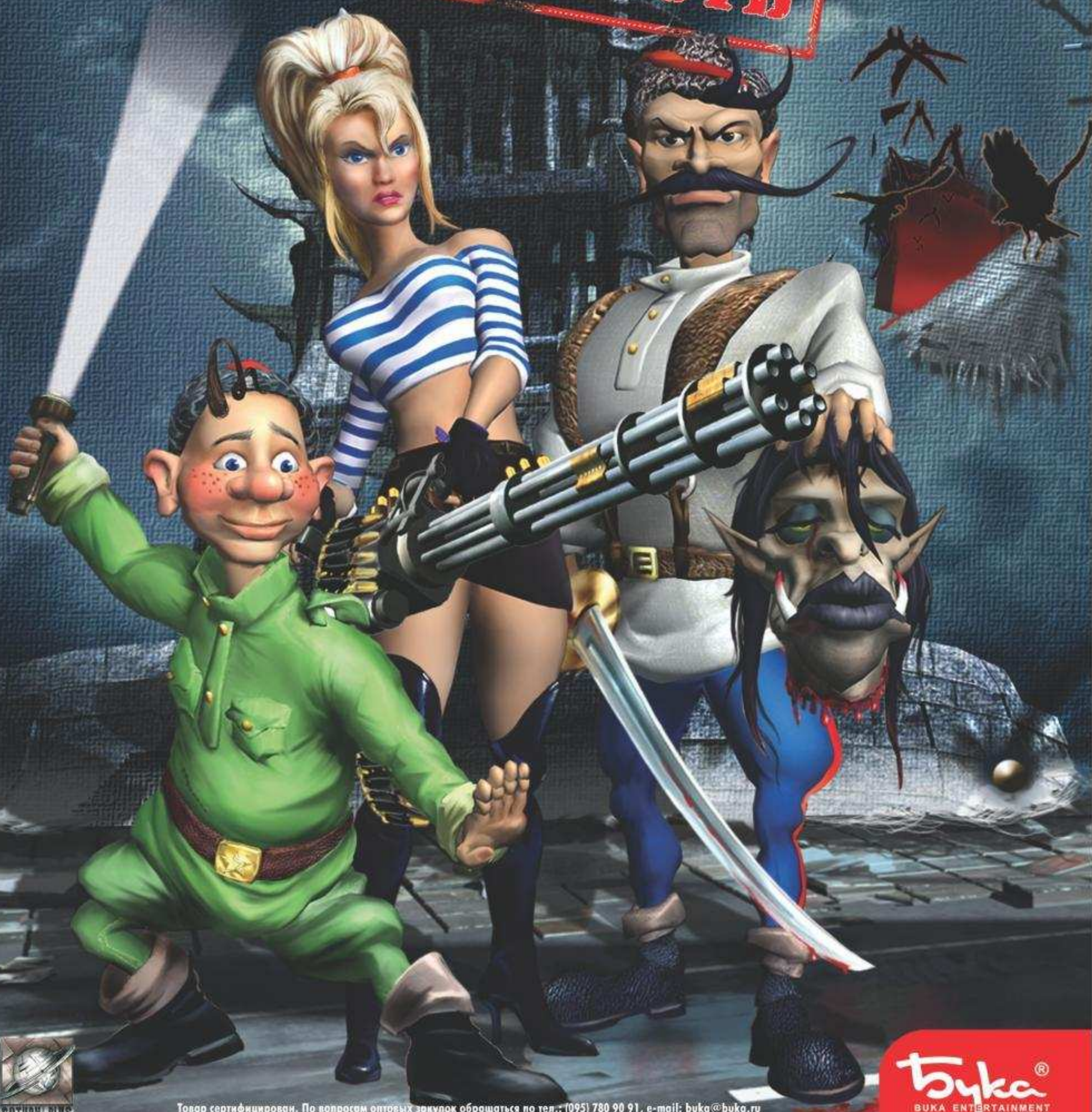
В номере:	
1C	61, 83, 87, 95, 99, 147, 149, 153, 163, 169, 175, 205

A-Boston & Zyxel	133
Asrock	127
ASUS	1
Defender	65
Foxconn	125
ISM Computers	143
Kingmax	113
Leadtek	111
Lite-Project	39
Mail.ru	206
MSI	107
Nescafe-IMAX	218
Nikita	223
o2tv	224
Oklick	103
Playmobile	219
Razer	31
Samsung	123
Shuttle	7
USN Computers	119
Zboard	21
Zenon N.S.P.	185
Акелла	9, 11, 13, 15, 29, 37
Бука	6, 47, 55, 81, 89, 97, 161, 165, 173, 203
Выставка «Цифровые выходные»	213
Информ-Мобил	207
Мир Фэнтези	77
NeoTorg	3
Новый Диск	85, 93
Руссоби-М	59, 79, 137, 177
Сникерс-Урбания	193
Студия электронных развлечений	25
ТехноМир	27, 28, 194, 209
Турнир «Кубок Невы»	23
Ф-Центр	129
Элвис-Телеком	179



БУКА

НОВАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ



Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Это реально!

Наслаждайся реалистичным игровым процессом на XPC SD31P с процессором Intel® Pentium® 4 с технологией HT.



XPC 5031P

Shuttle XP17: Reddot design award 2005



Все соединения

Интегрированные медиа-порты позволяют делиться драгоценными моментами с близкими



Суперстиль

ХРС со скрытыми крышками на приводах выглядит эстетично в любом месте.



- Прохладно и тихо

Технология Silent X предоставляет оптимизированное охлаждение для исключительной стабильности и комфорта

Зайдите сегодня на сайт компании www.shuttle.com и узнайте больше о самых любимых SFF PC

Официальные дистрибьюторы в России

Inline

(095)941-61-61 <http://www.i2b.ru>

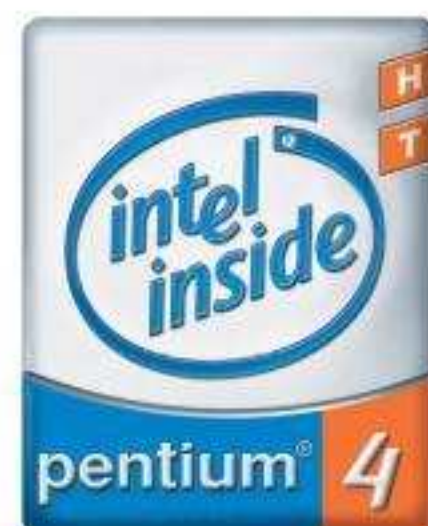
MPC

(095)788-91-11 <http://www.mpc.ru>

Euclid

(812)102-43-00 (812)102-43-01 <http://www.euclid.ru>

For further information on Shuttle XPC, Please contact: xpcsales@tw.shuttle.com





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ | СЛУХИ | РОССИЯ И СИГ | ИНТЕРЕСНОСТИ | ИНДУСТРИЯ | КИНО

Ведущий рубрики: Андрей Александров

Сдавайтесь, господин Стечков!

АНОНСЫ

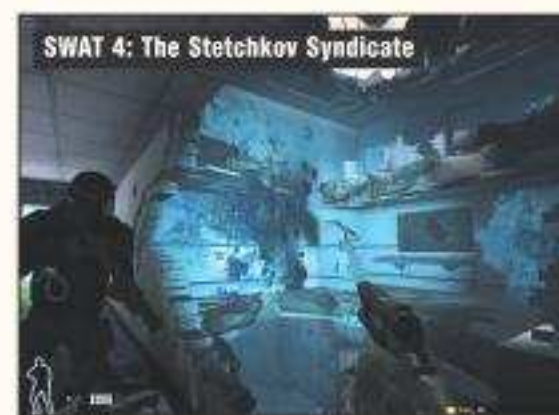
В штаб-квартире спецподразделения S.W.A.T. суета — отряд снова готовится к бою. Некий восточно-европейский мафиозный синдикат под предводительством злодея Стечкова собирается творить всякие злые дела — в общем, самое время обнажить резиновые дубинки!

Хотя нет, стоп! Это «самое время» наступит только в начале 2006 года, когда на прилавках появится **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate** — первый

аддон к великолепному тактическому экшену от австралийской компании **Irrational Games**. Главное отличие продолжения от оригинала заключается в том, что все семь миссий новой игровой кампании теперь будут связаны общим сюжетом, который повествует об охоте на злобного Стечкова. Разумеется, не забыты и свежие виды оружия — так наконец-то появятся гранатометы и «настоящие» снайперские винтовки (раньше,

как известно, мы могли переключаться на снайпера только в некоторых местах игры). Тактический интерфейс обзаведется долгожданным аналогом GO-кодов из **Tom Clancy's Rainbow Six** — это позволит задерживать исполнение команд на определенное время и более точно синхронизировать действия подчиненных.

Наконец, порадуются и любители мультиплеерных баталий — ведь игровую кампанию



при желании можно будет пройти... вдесятером! Сильный, очень сильный ход — такого лихого «кооператива» мы еще не видели ни в одной игре. ►

Звезда-невидимка

АНОНСЫ

Сенсационная новость! На небосклоне космических симуляторов восходит новая звезда! Почему ее никто не видит? Ну так она ведь темная, блин. Даже название соответствующее — **DarkStar One**. Видимо, все яркие краски у разработчика этой игры

— компании **Ascaron** — ушли на ролевою серию **Sacred**. Так что лучше прекращайте напрягать глаза и слушайте наш рассказ.

Итак, далекое будущее. Вселенная только что оправилась от очередной большой войны. Разумными формами жизни создан некий Великий совет, который блюдет закон и порядок на просторах свободного космоса. Однако на задворках все того же самого свободного космоса прописались некие Тхулы — очень агрессивная и, судя по названию, дурно пахнущая раса. Ее представители совсем не хотят следовать линии партии и

регулярно вытворяют какие-нибудь гадости. Усмирять вонючек-злодеев мы отправимся в компании Кайрона Джависа — молодого и очень дерзкого пилота. Разработчики обещают, что вместе с ним мы примем участие в масштабных космических сражениях, пройдем через все перипетии и неожиданные повороты сюжета и так далее по стандартному плану всех пресс-релизов, которые повествуют о новых играх. Особых новаций в **DarkStar One** не замечено — да и нужны ли они нам?

Начало укрощения Тхулей намечено на весну 2006 года. ►



Ангел с булатом

АНОНСЫ

А у нас в гостях очередной **Diablo**-киллер! На этот раз — украинской выучки. В далеком городе Донецке сотрудники студии «Булат» куют **Age of Angels**, экшен с RPG-элементами про ангелов, которые раз и навсегда победят Дьявола и спасут всех его игроков-приспешников. В роли Метатрона, чувака с нимбом самого большого диаметра, мы спустимся с небес на землю, где и будем гонять зло: демонов, элементарей и прочих нехороших товарищей. Весело и необычно! В остальном — самая банальная, прямо по евростандарту, игра. 27 миссий, три десятка врагов, четыре концовки, очень неплохая графика, мультиплеер и непонятно какое сентямая вместо даты выхода. ►



«Нивал» воскрешает «Проклятые земли»

АНОНСЫ

Похоже, путешествия по игровому времени (см. новость про **3D Realms** и экшен **Shadow Warrior**) стали популярны не только за рубежом, но и в нашем отечестве. Так, над офисом компании **Nival Interactive** уже какой день клубится пыль, сдтая с «Проклятых земель». Да-да, эту ролевою игру пятилетней давности решено воскресить с помощью аддона, имя которому — «Проклятые земли: Затерянные в Астрале». Впрочем, говорить о том, что «Нивал» сошел с ума, пока рано — разработкой дополнения занимается молодая московская команда

Matilda Entertainment, которая вряд ли попросит за свой труд много денег. Так что «Затерянные в Астрале» скорее всего станут проектом, рассчитанным исключительно на фанатов оригинальной игры, — и при этом принесут некоторую прибыль.

Нам обещают интересную кампанию, действие которой развернется как на трех старых островах, так и на одном новом. Нашлось место и нелинейности — будет аж три набора секретных миссий, за выполнение которых наградят не менее секретной концовкой. Престарелый графический движок заметно доработан —

повышена детализация, добавлены новые спецэффекты. Особенно разработчики гордятся тем, что в их игре будут реализованы масштабные сражения, в которых примет участие по три десятка бойцов с каждой стороны. Впрочем, выглядят «Затерянные в Астрале» все-таки гостем из каменного века — но большего от них, наверное, требовать и не стоит.

Ну что? Сия замечательная новость вызвала у вас ностальгическую слезу и вы уже собираетесь в магазин? Погодите — ведь дата выхода «Затерянных в Астрале» еще даже неизвестна. Мы будем держать вас в курсе! ►

Не того закопали

ИНДУСТРИЯ

Неприятнейшая новость — в статье «Реклама в играх», которая была опубликована в июльском номере нашего журнала за этот год, сотрудники «Игромагии» случайно «закопали» живую компанию. Речь идет об

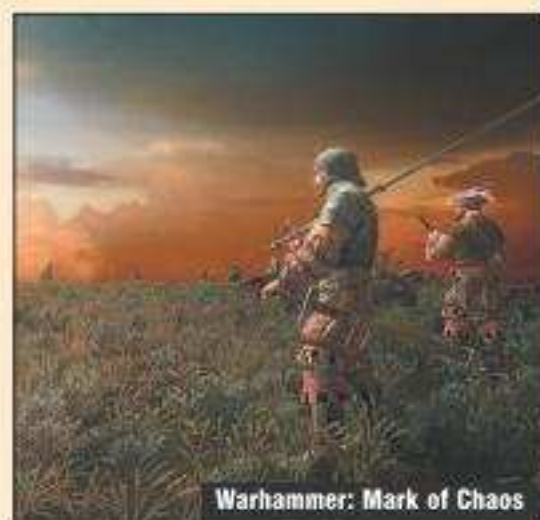
Boston Animation Kiev Studio, которая была названа нами «покойной», тогда как на самом деле «Бостон Анимейшн» живет и здравствует. Редакция желает компании дальнейшего процветания и творческих успехов! ▶

СРОЧНО В НОМЕР

Warhammer: задний ход!

Хитрые японцы из Namco Hometek взяли и ограбили новую часть игры Warhammer аж на сорок тысяч... нет, не долларов, а лет. Ничего не поняли из наших словесных кривляний? Хорошо, поясняем: существует два Warhammer-мира: классический фэнтезийно-средневековый и «новодел», действие которого происходит в фантастическом мире. Именно последний особенно полюбился создателям компьютерных игр — посчитайте, как часто в названиях их проектов слово Warhammer встречалось с цифрой 40 000.

И вот, наконец, через семь лет после выхода Warhammer: Dark Omen у нас вновь появился шанс пообщаться с фэнтези-версией замечательной вселенной. Речь идет о Warhammer: Mark of Chaos — стратегии в духе Rome: Total War. Ликуйте, фанаты! Будет вам и глобальная карта с множеством интересных возможностей, и тактическое поле боя, на котором сойдутся сотни воинов четырех коалиций: имперцев, высших эльфов, скейвенов и хаоситов. Первые являются самыми классическими «людьми из RTS» — настоящие мастера на все руки, однако ни один из этих рук не золотые. Высшие эльфы, опять же, мало чем отличаются от своих коллег из других фэнтезийных игр — ловкие, быстрые, искусные в магии. А вот скейвены уже выглядят намного интереснее — разве могут быть скучными двухметровые воинственные крысы? Особым интеллектом зверюги не отличаются, зато берут силой и числом. Если же не получается, то на помощь приходят искусные прорицатели, магия которых проста и очень опасна. На досуге же скейвены развлекаются доисторической биоинженерией, то есть выдумывают самых необычных мутантов. Подобные



Warhammer: Mark of Chaos

эксперименты, кстати, очень радуют варваров — прирожденных воинов, которых в жизни занимает только вопрос «кого бы еще посадить на кол?». Ставку они делают не на число или мощное оружие, а в первую очередь на «прокачку» личного состава: закаленный в боях воин запросто сможет отправить на тот свет целый отряд врага. Но и смерть такого супербойца станет очень серьезной потерей для игрока. Нашлось в игре место и другим существам — оркам, гоблинам, вампирам, троллям и далее по списку — они будут выступать в роли наемников.

Геймплей Warhammer: Mark of Chaos заточен в первую очередь на бои — строительства будет совсем чуть-чуть, а от собирательства ресурсов разработчики вообще отказались. Зато на поле брани есть где разгуляться: множество юнитов, разные тактики, осады замков и так далее.

Поклонники серии, кстати, наверняка оценят сюжет игры — ведь для его создания приглашен писатель, который работал над «Черной библиотекой», циклом книг по Warhammer-вселенной.

Разработкой игры занимается студия Black Hole Entertainment, известная стратегией Armies of Exigo. Начало путешествия в древний Warhammer-мир намечено на осень-зиму 2006 года. ▶

Укрощение Тьмы Демон Vestor



pc cd-rom

ХРЕС Entertainment Inc.

樂陸科技



Средние века, Азия. Пока в Европе бушует Великая Чума, унося жизни сотен тысяч людей, на Востоке происходят поистине страшные события. Сорвана Печать Зла, и несметные тучи монстров рвутся на Землю, не щадя ничего живого вокруг. Среди множества людей, стремящихся избежать смерти, находится смельчак, который не хочет смириться с участью родного народа. Взяв в руки оружие, он в одиночку отправляется избавлять мир от отродий зла. Великая миссия ждет храбреца, и пусть трепещет вся нечисть Тьмы!

Особенности

- Педенящие кровь битвы с монстрами;
- Десятки приемов и боевых комбинаций;
- Оригинальный сюжет;
- Современная, качественная графика;

Атмосферное музыкальное и звуковое оформление.

www.akella.com


© 2005 "Akella"
© 2005 "ХРЕС Entertainment Inc." Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Хитрый Ромеро

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Та-ра-ра-ра-рам! Титул «герой месяца» на этот раз получает не кто-нибудь, а сам **Джон Ромеро**. За что? За хитрость и находчивость. Те, кто читает «Меридиан» без ошибок, наверняка помнят, что в июле сего года наш герой покинул компанию **Midway**, в которой он работал над ролевой игрой **Gauntlet: Seven Sorrows**. Официальная причина так и не была названа, однако злые языки хором запели о том, что Джон работал очень плохо, срывал все возможные сроки — вот его и «ушли». В самом же последнем куплете они злорадно и совсем не в рифму проорали: «и теперь с такой репутацией его никто не возьмет на работу, га-га-га, ура-ура-ура!». Сам Ромеро даже и не стал опровергать эти слова — а просто взял и заявил, что вкалывать он вовсе не желает, а хочет провести некоторое время с женой Ралукой.

И вот — неожиданный пово-



Красавица Ралука (надеюсь, вам не надо пояснять, где она на этой фотографии?) совсем недолго наслаждалась обществом мужа — буквально через месяц после увольнения Джон «нашел» новую работу.

рот. Наш герой, наплевав на семейную жизнь, взял и сам себя устроил на работу. Да-да, Джон стал одним из основателей новой игровой студии, название которой пока неизвестно. Под пологом тайны оказались и прочие подробности — целевые платформы, жанры, издательства, с которыми планируется сотрудничать. Впрочем, мы надеемся, что совсем скоро Джон и его новые коллеги расскажут больше о своем начинании. ▀

И все-таки они полюбили друг друга!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Как известно, если очень долго и упорно добиваться какой-нибудь девушки, то она скорее всего станет вашей. Ну, или, на худой конец, не выдержит и попытается убежать. Последний вариант, кстати, тоже не страшен — психологи выяснили, что если девушка бежит от мужчины, то обычно в направлении ближайшего угла. Похожая история приключилась и с прелестной француженкой **Уби Софт**. Помните, много-много номеров

назад мы рассказывали вам о том, как стойко она отбивала атаки американца **Электроника Артца**? Похоже, героический ухажер все-таки добился своего. В конце сентября **Ив Жильмо**, папа французской красавицы, заявил, что он в общем-то не против брака. Очень уж хорошие предложения делает Электроник — отказаться невозможно. Так что его союз с прелестной Уби станет скорее всего делом ближайшего времени. ▀

СРОЧНО В НОМЕР

Цифры из игровой России

Вот скажите, дорогие читатели, не случилось ли с вами в последнее время ничего необычного? Не ощущали ли вы на себе мимолетного взгляда, быстрого и неуловимого, но в то же самое время очень серьезного? Ощущали? Ничего странного, ведь наконец-то свершилось событие, которое мы уже очень давно и с нетерпением ждали — российских геймеров «посчитали». Главным счетоводом выступила компания «**Комкон Медиа**», ну а профинансировала это общественно-полезное занятие фирма **Enter Media** (занимается рекламой в играх).

Граждане математики начали свой дебют с того, что с грохотом поломали сразу два стереотипа. Первый — игры являются детским занятием. Вовсе нет: 52% российских игроков — это люди в возрасте от 20 до 44 лет. Молодежи 10—19 лет ока-

залось всего 35%. Второй стереотип — играми балуются исключительно мужчины. В действительности же количество геймеров обоих полов оказалось практически равным: 56% мужчин и 44% женщин. Так что не стоит брезгливо глядеть на обладательниц ресничек и косичек — могут ведь и из ракет-лаунчера засадить.

Всего же в России насчитывается более восьми с половиной миллионов игроков — это 52% от общего числа пользователей компьютеров. 44% из них с высшим образованием, 45,5% — женаты, 57% — работают.

Исследование «Комкон Медиа» — по-настоящему знаковое событие для отечественного рынка компьютерных игр. Ведь теперь мы наконец-то увидели «портрет» российского геймера, и он, надо сказать, оказался очень приятным. ▀

И капали слезы на подушку...

ИНТЕРЕСНОСТИ

Знаете ли вы, дорогие друзья, сцены из какой игры чаще всего вызывали у людей слезы и сострадание? Нет? А вот сотрудники компании **Bowen Research**, которые недавно провели очередное исследование геймеров, знают — сцены из сериала **Final Fantasy**. Ролевые игры вообще оказались самым «эмоциональным» жанром, что, в принципе, не странно — ведь в них игрок больше всего ассоциирует себя с героем (или героями). Второе место заняли экшены — вернее те из них, которые насыщены ка-

чественными скриптовыми сценами. В хвосте же вполне предсказуемо оказались различные симуляторы — мало кто желает проливать крокодиловы слезы на искореженные останки только что сбитого самолета.

Еще один интересный вывод, который сделали исследователи, — игры вызывают у людей ничуть не меньше эмоций, чем кинематограф или книги. Раньше же считалось, что непосредственное участие в действии отвлекает человека и у него не остается времени на сопереживание героям. ▀

Бомжи оккупируют кинотеатры

СКАНДАЛЫ

Похоже, плохой день для Лос-Анджелеса наступит не только в виртуальной реальности, но и в кинематографе. Недавно наш любимец **Американ МакГи** в интервью одному из западных сайтов заявил, что по проекту **Bad Day LA** будет снят фильм. Подробности пока не разглашаются — известно только, что некий известный продюсер, сценарист и мастер на все руки (о великий Йода! Сделай так, чтобы его имя-фамилия

не начинались на Уве и не заканчивались на Болл!) приступил к переработке игровой истории для того, чтобы она как можно комфортнее «легла» на киноленту.

Bad Day LA не первая игра Американа, которой уготовано кинобудущее. Так, например, компания **Universal Pictures** ведет работы над экранизацией чернушного экшена **American McGee's Alice**. Главную роль, скорее всего, сыграет Сара Мишель Геллар. ▀



Геймпад для революции

ИНТЕРЕСНОСТИ



Вы вот тут сидите, журнал листаете, а земная наука тем временем совершает очередной прорыв. Уже в самом скором будущем любой желающий сможет встать во главе революции и руководить ею с помощью... пульта дистанционного управления!

Речь, конечно же, идет не об очередном штурме Зимнего дворца, как подумали некоторые двоечники, а о новой приставке **Nintendo Revolution**, которая предположительно поступит в продажу уже в следующем году. Вместо геймпада она будет комплектоваться пультом дистанционного управления. Правда, не совсем обычным, а с сенсором движения, который фиксирует перемещение устройства по вертикали и горизонтали, а также его наклоны. Так что времена, когда мы сможем взмахнуть виртуальным мечом или полицейской дубинкой, похоже, наступят совсем скоро.

Впрочем, это не значит, что Nintendo отошла от традиционных способов управления играми: будет вам и стандартная «крестовина», и еще несколько функцио-

нальных клавиш. Плюс, при желании к пульту можно подключить мини-джойстик — в таком случае мы получим почти полный аналог привычного геймпада. Разве что похож он больше на гибрид удочки и нунчаков, как верно подметили иностранные журналисты.

Что ж, пока Sony и Microsoft меряются производительностью своих уберконсолей, Nintendo, похоже, действительно совершила маленькую революцию — ее новый контроллер дает игрокам ранее невиданные возможности. Теперь слово за разработчиками — смогут ли они реализовать весь потенциал «пульта с сюрпризом»?

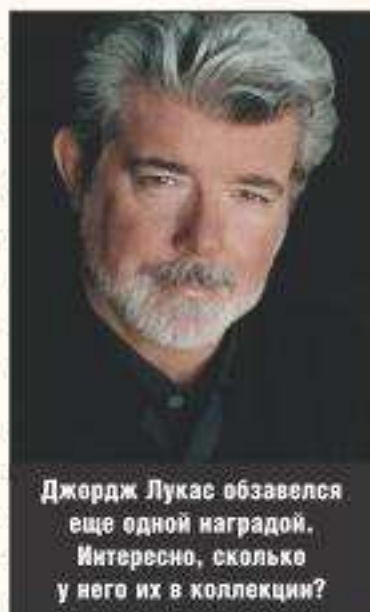
Ну а нам, поклонникам PC, стоит начинать ждать аналогичное устройство — ведь скопировать разработку японцев вряд ли будет очень уж сложной задачей. Вопрос, правда, в том, как скоро это состоится, — ведь не стоит забывать, что вот уже несколько лет все новые и новые компании анонсируют свои «клоны» забавы EyeToy. Однако готового и массового устройства так никто и не выпустил.

Впрочем, некоторые функции футуристического геймпада заложены и в обычный пульт дистанционного управления телевизором. Например, его можно использовать вместо сюррикена или, если пожелаете, обычного гонимого кирпича — берешь такой, понимаешь, в руку да швыряешь в злодея, который заполнил своей мордой весь монитор. Дешево и сердито. ►

Лукаса наградили

СОБЫТИЯ

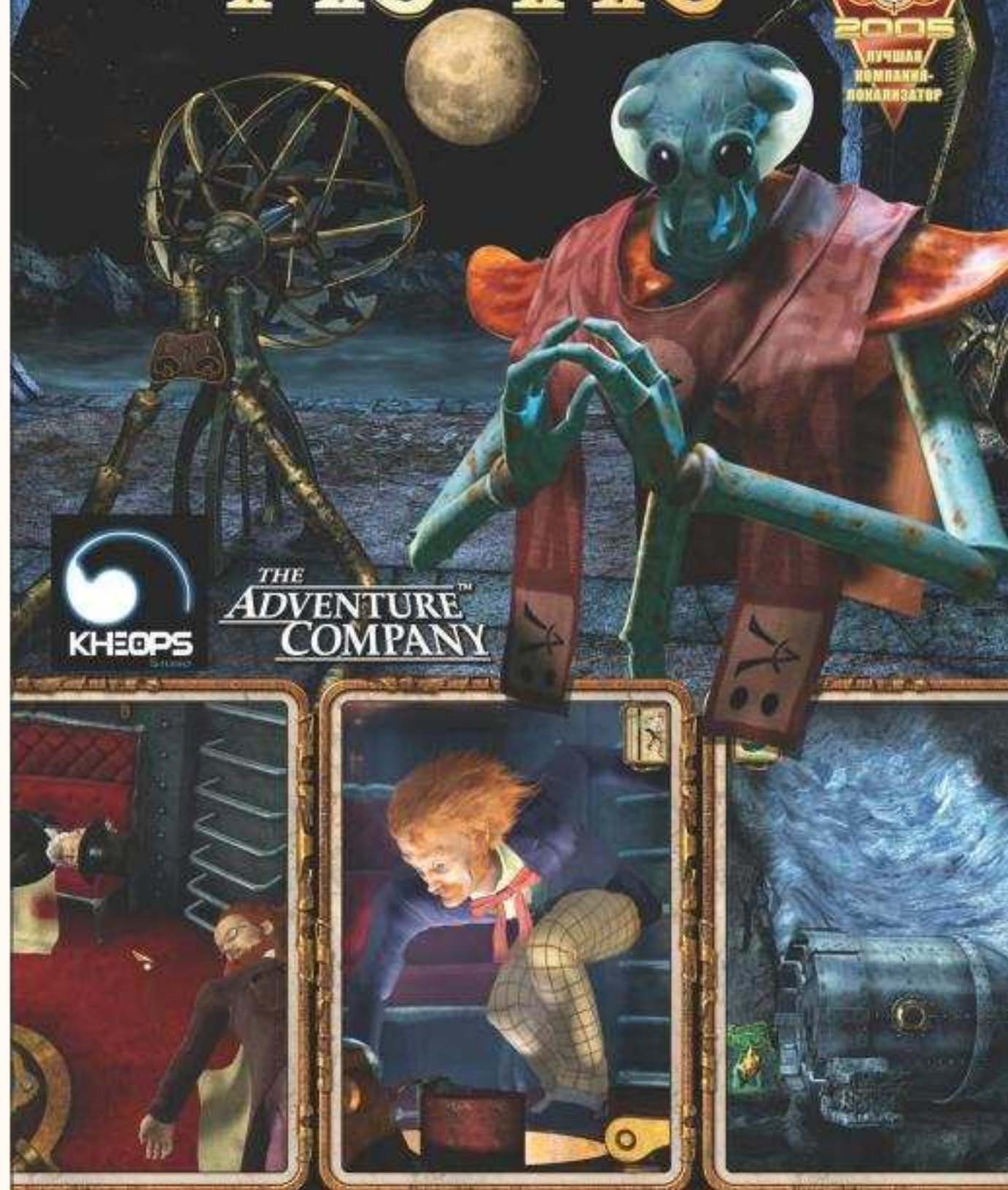
Кто там у нас серьезно вложил в развитие игровой индустрии? **Джордж Лукас**, говорите? Что ж, пускай получает за это самое развитие игровой индустрии награду от «Ассоциации производителей развлекательного программного обеспечения» (**Entertainment Software Association**). И стоит отметить, что это будет вполне заслужено — ведь геймеры должны благодарить Лукаса за многое. Во-



Джордж Лукас обзавелся еще одной наградой. Интересно, сколько у него их в коллекции?

первых, за то, что именно по его инициативе во всех космосимах полет истребителей сопровождается громогласным ревом, а не тишиной. Ну а во-вторых, за то, что он основал компанию **LucasArts**, которая порадовала нас целыми сериями игр по «Звездным войнам» и «Индиане Джонсу», а также проектами вроде **The Secret of Monkey Island**. Ур-ра, в общем! Поздравляем Джорджа с заслуженной наградой. ►

ЖЮЛЬ ВЕРН ПУТЕШЕСТВИЕ JOURNEY TO THE MOON на ЛУНУ



THE
ADVENTURE
COMPANY



Очнувшись после падения, Мишель Ардан не сразу пришел в себя. Капсула, в которой он совершал полет с двумя компаньонами, упала на Луне вместо того, чтобы вернуться на Землю. Как теперь попасть обратно на свою планету? Что случилось с друзьями Мишеля? Чтобы найти ответы на эти вопросы, нашему герою потребуется познакомиться с населяющими спутник Земли селенитами, освоить их язык и письменность и решить десятки головоломок. Вперед, навстречу неизведанному!

В основе сюжета лежит роман Жуль Верна "Из пушки на луну"

- ☒ Интуитивно понятное управление
- ☒ Прекрасная графика, детально проработанные локации
- ☒ Множество уникальных головоломок и загадок
- ☒ Некоторые задачи имеют несколько вариантов решения

www.akella.com



© 2005 "Akella"
© 2005 "Kheops Studio"
© 2005 "The Adventure Company"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Одной строкой...

Компания Ubisoft неожиданно сменила название экшена Prince of Persia: Kindred Blades — теперь игра будет называться Prince of Persia: The Two Thrones.

Выход экшена 25 To Life перенесен на 2006 год.

Игра Jaws Unleashed выйдет только в начале следующего года.

Компания Gearbox анонсировала третью часть тактического экшена Brothers in Arms — игра будет сделана на графическом движке Unreal Engine 3.

Проект African Alliance, который разрабатывался студией «МиСТленд — ЮГ», закрыт.

Анонсирован The Sims 2: Open for Business, третий аддон к игре The Sims 2, в котором виртуальные человечки займутся бизнесом.

Издательство Game Factory Interactive получило права на разработку компьютерных игр под брендом «Глюк'оза».

Компания «Руссобит-М» открыла на своем сайте (www.russo-bit-m.ru) страничку, на которой любой желающий может задать вопрос детскому психологу и получить квалифицированный ответ.

Новая часть игры Turok от Buena Vista Games будет использовать технологию Unreal Engine 3.

Action-RPG «Волкодав: Кровавое братство» от компании-разработчика Primal Software и издательства «Акелла» переименована в «Волкодав: Месть Серого Пса».

Второй поход в Чернобыль

ИНТЕРЕСНОСТИ

Похоже, сотрудники украинской компании GSC Game World считают, что больше всего геймеры хотят... ждать. И всячески стараются удовлетворить наши с вами желания. Посудите сами: не дождалась мы еще очередной даты выхода (о, сколько же их было!) проекта «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля», а нам уже предлагают ждать... вторую часть! Единственное, что пока известно про S.T.A.L.K.E.R. 2

(название, разумеется, рабочее), — игра будет ориентирована не только на PC, но и на приставки. Подробности — не раньше чем в следующем году.

Будет чего подождать и поклонникам «Казачков». С издательством CDV сейчас ведутся переговоры о разработке очередной части этой замечательной стратегии. По словам разработчиков, новая игра может быть посвящена Первой мировой вой-



S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля

не или просто станет ремейком оригинальных «Казачков». Дата выхода и прочие подробности пока, к сожалению, неизвестны. ▶

Голые киберсамки

ИНТЕРЕСНОСТИ



Карла Валенти из Fahrenheit, похоже, серьезно готовится к своему «печатному» дебюту.

Кибернетическое завтра размашистыми шагами входит в нашу жизнь! Жалкие женщины из крови и плоти уже ни на что не годятся — generation next желает любоваться на компьютерно-игровых барышень. Причем желательно в обнаженном виде!

По крайней мере, именно так считает уважаемое издание Playboy. В прошлогоднем октябрьском номере этого журнала перед читателями предстали аж шесть обнаженных киберкрасавиц: Рейн (BloodRayne), Нина (серия Tekken), Милена (серия Mortal Kombat), Люба Лишез (Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude), Кьюрина (Red Ninja: End of Honor) и, наконец, Тала (Darkwatch). Похоже, их полигональные прелести очень даже понравились читателям — ведь в этот раз нас ждет уже восемь рисованных барышень. Кто именно? На данный момент известны лишь три красотки: Джеки (Blitz: The League), Карла

Валенти (Fahrenheit/Indigo Prophecy) и Алекса (50 Cent: Bulletproof). Компанию им составят пока еще безымянные девушки из God of War, Hellgate: London, Playboy the Mansion: Private Party и Darkwatch (эту игру представят аж две барышни). По словам представителей Playboy, недостатка в кибердивах на этот раз они не испытывали — издатели выстроились в такую огромную очередь, что мест в журнале хватило не на всех. Что ж, не исключено, что в следующем году октябрьский номер уже будет целиком посвящен виртуальным женщинам. Люди ведь устарили, не так ли? ▶

Игровой калейдоскоп

ИНТЕРЕСНОСТИ

Все по прежним правилам: мы — публикуем, вы — смотрите. В этот раз на скриншоты из следующих игр: Armed Assault, Civilization IV, Day of Defeat: Source, Destines, Need for Speed: Most Wanted, Quake 4. ▶



Quake 4

Microsoft опять «трясут» на деньги

СКАНДАЛЫ

Если ты большой, богатый и умный — то перед тобой открыты все дороги. Если же ты маленький, бедный и... наглый — то тебе остается только попробовать отнять что-нибудь у большого. В стародавние времена за такое бы сразу надавали плюх, но нынче у нас ведь, понимаешь, демократия, независимый суд и прочие права человека — так что может и получиться.

Именно на это, наверное, надеется компания Gun and Marstrand, которая не так давно подала в суд на одного из главных «гигантов для битвы» современности — Microsoft. Суть претензий заключается в том, что «мелкомягкие» украли у них... коробку! Да-да, самую обычную металлическую коробку для компакт-дисков, патент на которую, якобы, принадлежит Gun and Marstrand

— именно в такой, например, вышла игра Halo 2. Упаковочных дел мастера предлагали Microsoft свои услуги, причем совсем за дешево, однако те предпочли преступить закон. Более того — одного нарушения компании Билла Гейтса оказалось мало. Свою собственную упаковку «мелкомягкие» сделали совместно с фирмой Viva, которой, по мнению Gun and Marstrand, было переда-

но огромное количество секретов производства коробок. Это же вам не Windows клепать — здесь особое умение нужно!

В общем, теперь Gun and Marstrand собираются стрясти с денежного дерева Microsoft некоторое количество зеленых листьев. Сколько именно — пока секрет. Впрочем, не думаем, что сумма будет маленькой — ветви у дерева ведь очень развесистые. ▶

Нью-йоркская полиция против «истинного криминала»

СКАНДАЛЫ

Похоже, 2005 год действительно проходит под лозунгом «Все наши беды — из-за компьютерных игр. Даже диарея и ожорство». Вслед за сенаторами, мэрами, конгрессменами и прочими дармоедами в бой с виртуальными развлечениями вступили и рядовые поедатели пончиков — нью-йоркские полицейские. Им, видите ли, не понравилось то, как показана работа копов в игре **True Crime: New York City** — ее главный герой в работе не гнушается любыми,

даже совсем не законными методами и порочит таким образом облик своих реальных коллег. По крайней мере, именно так считает Раймонд Келли, комиссар полиции Нью-Йорка. На это Билл Кларк, детектив в отставке, который консультирует разработчиков, ответил, что «True Crime: New York City» все-таки является игрой, а не учебным видео». Ну а руководству полиции он посоветовал задуматься о повышении зарплат офицеров, а не о компьютерных забавах. ▶



Теперь полиция Нью-Йорка во всех своих просчетах будет винить именно этого темнокожего коллегу.

Сэм и Макс возвращаются!.. Опять

ИНТЕРЕСНОСТИ

Настоящий детектив должен уметь выкрутиться даже из самой безнадежной передраги! Некие нехорошие редиски закопали тебя в землю? Не беда! Выход всегда найдется. Так, в случае с псом Сэмом и кроликом Максом, героями замечательной авантюры **Sam & Max Hit The Road** «выходом» стала немецкая компания **Telltale Games**, которая с недавних времен обладает лицензией на эту игру.

Если кто не помнит, то первую часть похождения Сэма и Макса давным-давно разработала и издала компания **LucasArts**. Она же занялась и

продолжением — **Sam & Max: Freelance Police**. Однако после очередной вспышки на «Звезде смерти» в голове у **Джорджа Лукаса** что-то переклинило и он велел своим придворным джедам отправить большинство авантур, разрабатываемых компанией, на кладбище.

Сэма и Макса, однако, спасла счастливая случайность — дело в том, что срок действия лицензии **LucasArts** на разработку игр по этой вселенной истек весной 2005 года. Прошло всего несколько месяцев, и **Telltale Games** начала переговоры со **Стивеном Перселлом**, который создал двух комичных героев. Перселл ломался очень недолго и передал права немцам.

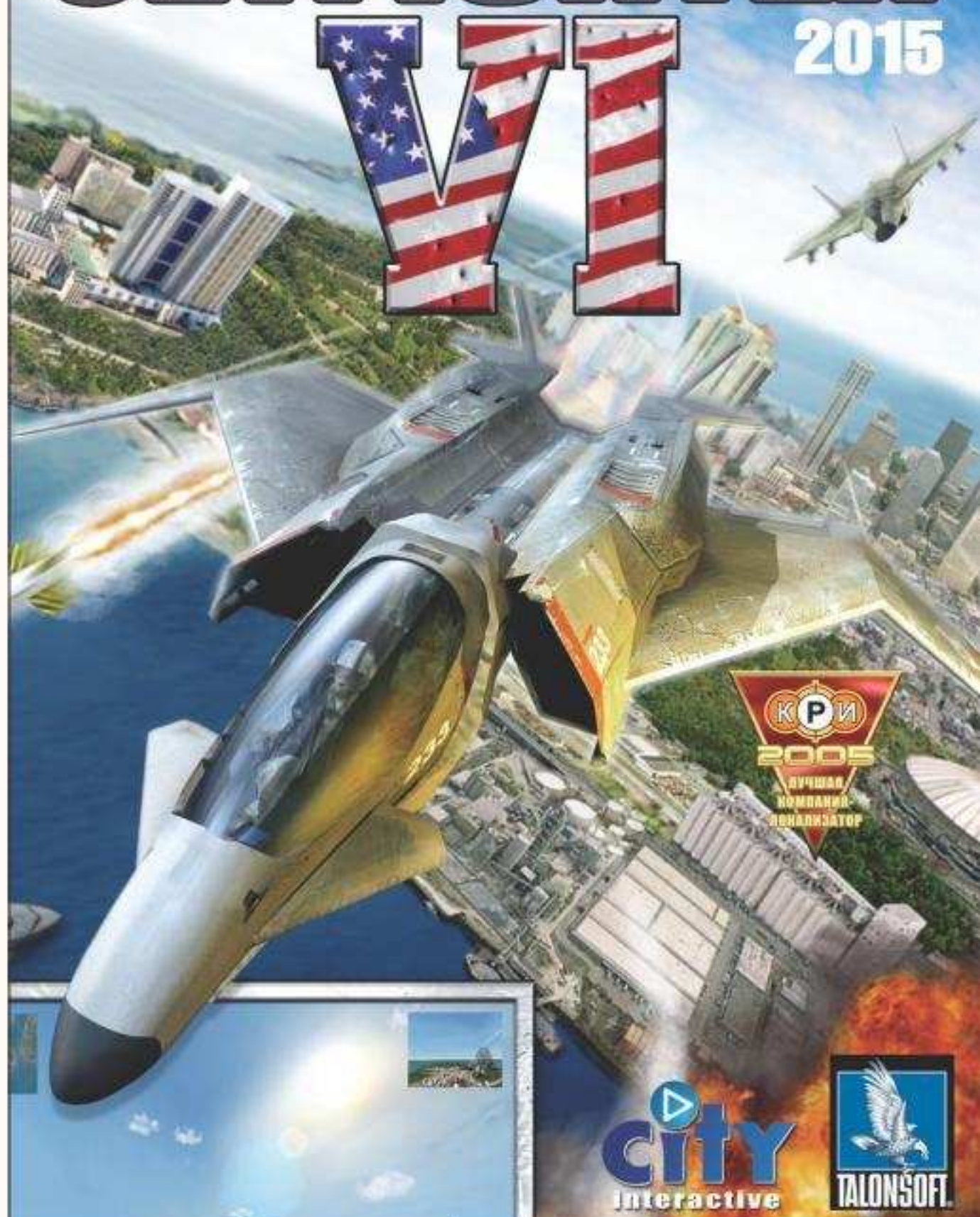
Отметим, что **Telltale Games** не станет продолжать разработку **Sam & Max: Freelance Police**, а сделает абсолютно новую игру. Ее название, подробности о сюжете с геймплеем и дата выхода пока, разумеется, неизвестны. ▶



Sam & Max: Freelance Police

ВОЗДУШНЫЙ СПЕЦНАЗ JETFIGHTER

2015



city
Interactive



Игрок получает уникальную возможность перенестись в 2015 год, чтобы нанести решающий удар в войне с мировым терроризмом. Одиозный лидер террористов укрывается в Южной Америке. Здесь он уже обзавелся прочными связями с местными наркобаронами, которые помогают ему в его подрывной деятельности. У противника есть неограниченное количество денег и самое современное вооружение. Уничтожить такого грозного врага могут только элитные подразделения воздушных сил на сверхсовременных боевых самолетах. Принимаете вызов?

- ★ Одиночная кампания из 15 миссий, проходящих в районах Флориды, Кубы, Эквадора, Панамского Канала и Семимильного Моста;
- ★ 3 современных реактивных самолета, каждый со своими достоинствами, особыми характеристиками и вооружением;
- ★ Различные режимы полета: сверхзвуковой для быстрого и маневренного перемещения и режим парения для ведения сражений;
- ★ Интенсивные воздушные бои и разнообразные миссии: сражения воздух-воздух и воздух-земля, эскортирование, операции по нанесению точечных ударов противнику и многое другое.
- ★ Многопользовательская игра через Internet и локальную сеть.

www.akella.com



М.Видео
Розничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "City Interactive"
© 2005 "Talonsoft"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





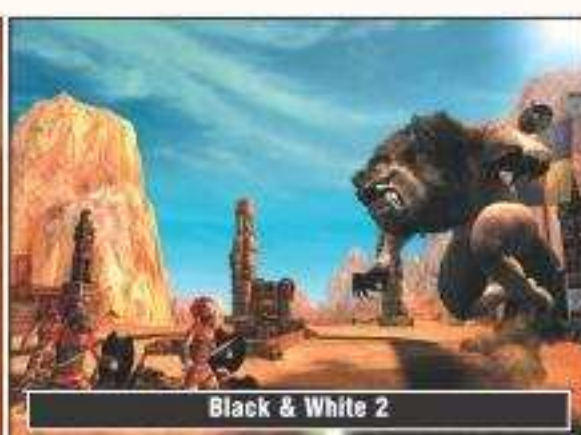
ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Ноябрь			
Battlefield 2: Special Forces	Electronic Arts	Digital Illusions	90%
Civilization IV	2K Games	Firaxis	ХИТ
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Buena Vista Games	Traveller's Tales	80%
Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	Spellbound	80%
Gun	Activision	Neversoft Entertainment	70%
L.A. Rush	Midway	Midway	70%
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	EA Canada	ХИТ
Quake 4	Activision	Raven Software / id Software	90%
Star Wars Battlefront II	LucasArts	Pandemic Studios	80%
Starship Troopers	Empire Interactive	Strangelite	70%
The Matrix: Path of Neo	Atari	Shiny Entertainment	70%
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Red Storm/GRIN	90%
Декабрь			
AlterLife	NCsoft	NCsoft	60%
Armed Assault	—	Bohemia Interactive	70%
Enemy Insight	Atari	Illusion Softworks	70%
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ubisoft Montpellier	80%
Legion Arena	Strategy First	Slitherine Software	60%
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks	Bethesda Game Studios	ХИТ
Январь			
Commandos: Strike Force	Eidos Interactive	Pyro Studios	90%
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Pandemic Studios	90%
Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	Io Interactive	90%
X3: Reunion	Enlight/Deep Silver	Egosoft	80%
Февраль			
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks/2K Games	Headfirst Productions	80%
Tabula Rasa	NCsoft	Destination Games	70%
Star Wars: Empire at War	LucasArts	Petroglyph	90%
ToCA Race Driver 3	Codemasters	Codemasters	90%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Age of Empires III	Microsoft	Ensemble Studios	ХИТ
Black & White 2	Electronic Arts	Lionhead Studios	ХИТ
Brothers in Arms: Earned in Blood	Ubisoft	Gearbox Software	80%
F.E.A.R.	Vivendi Universal Games	Monolith Productions	ХИТ
Serious Sam II	2K Games	Croteam	80%



F.E.A.R.



Black & White 2



Brothers in Arms: Earned in Blood

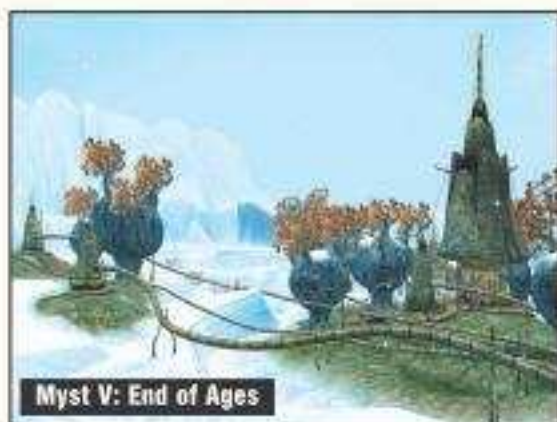


Serious Sam II

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

Смерть и воскрешение

ИНТЕРЕСНОСТИ



Знаете, друзья, очень многое в нашей жизни не получается «по техническим причинам». Вот, например, именно из-за них в прошлый номер не попала новость следующего содержания: «**Myst V: End of Ages**, к сожалению, стала не только последней игрой легендарной серии, но и последней игрой от **Cyan Worlds**. Практически одновременно с отправкой квеста в печать в Сети появилось неприятное известие о том, что компания увольняет почти весь свой персонал. Юридически **Cyan Worlds** еще продолжает существовать — в ее штате числятся ветераны **Рэнд Миллер** и **Тони Фрайман**. Но, как вы сами пони-

маете, для разработки полноценной игры этого уже недостаточно. Официального ответа на вопрос «что случилось?» до сих пор нет, однако почти все эксперты склоняются к версии, что компанию «добила» разработка онлайн-квеста, который в итоге превратился в **URU: Ages Beyond Myst**. Эта очень дорогая игра, к сожалению, не оправдала надежд».

И знаете, это ведь очень здорово, что данная новость «пролетела» мимо наших страниц. Дело в том, что в состоянии клинической смерти компания пробыла всего один месяц — ну а буквально перед самой сдачей этого номера стало известно, что **Cyan Worlds** возвращается к жизни. Финансирование найдено, сотрудники вернулись на свои места и продолжают работу над новым проектом, который, по слухам, будет «намного больше, чем просто игрой».

Что ж, **Cyan Worlds**, поздравляем со вторым рождением! И желаем долгой жизни. ▶

В 3D Realms изобрели машину времени

ИНТЕРЕСНОСТИ

Только у нас и только сегодня! Ошеломляющие подробности разработки проекта **Duke Nukem Forever!** Корреспонденты «Игромании» выяснили причины многолетней задержки этой игры — деньги, выделенные на ее разработку, были потрачены на создание машины времени! И теперь компания **3D Realms** планирует компенсировать расходы продажей вывезенных из прошлого игровых продуктов. «Это ведь отличная идея! Ретро всегда стоило дороже, чем современ-

ная продукция», — сообщает источник, имя и фамилию которого попросил не раскрывать его лечащий врач.

Первый блин, кстати, уже спрыгнул со сковородки. Речь идет о **Wanton Destruction** — аддоне к экшену **Shadow Warrior**, который увидел свет в далеком 1997 году. В комплекте с дополнением идет долгий рассказ о том, как его разрабатывала компания **Sunstorm Interactive**, как потом этот самый проект пропал и как, наконец, некий **Энтони Кампиги** недавно нашел «потеряшку». В общем, во всем виноваты террористы, зеленые человечки и те нехорошие граждане, которые сделали вместо **Duke Nukem Forever** никчемную машину времени!

Платить за **Wanton Destruction**, кстати, ничего не надо. Зато **3D Realms** устроила распродажу запасов **Shadow Warrior**. Всего десять долларов — и доисторическая игра в вашем кармане. Спешите! ▶



По произведениям Курляндского А.Е.

Кеша ВЕРНУЛСЯ

СУМАСШЕДШИЕ КАНИКУЛЫ

Наш крылатый друг снова попал в переделку. Незадачливый попугай очутился один на необитаемом острове. Но нет худа без добра, и вскоре он узнает о зарытом на острове кладе! Поиск сокровищ, встреча с пиратами и возвращение Кеша домой подарят Вашему ребенку массу незабываемых впечатлений. Свободу попугаям!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Сюжет основан на произведении детского писателя А.Е.Курляндского;
- Увлекательные головоломки, разработанные специально для детей;
- Герой мультфильмов Кеша со своим неподражаемым юмором и обаятельными повадками;
- Веселая и яркая графика;

www.akella.com

© 2005 "Akella"
© 2005 Курляндский А.Е.
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

М.видео
Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М-Видео"

АКЕЛЛА

CD-МАНИЯ

7 ОТ РЕДАКТОРА

Салют!



Прежде всего, друзья, поздравляю всех с уже практически наступившей зимой и с тем, что до международного праздника под названием Новый год остался жалкий месяц, который пролетит стремительно. Лично я думаю, что уже сейчас самое время строчить письма Деду Морозу с требованием вручить вам на праздник шапочку, шубку и шарфик. Впрочем, это все лирика, которую на время оставим в покое и обратимся к делам насущным.

В первую очередь необходимо сказать о том, что начиная с этого номера наша рубрика «Сделано в «Игромании»» получает постоянную про-

писку на диске, так что отныне каждый месяц вы можете рассчитывать на две-три модификации, полностью переведенные на русский язык. В этот раз вас ждет шикарная кампания для **Warcraft III** под названием **Legion Orcs**, которая повествует о непростой судьбе орков после того, как закончилась великая война с легионами тьмы. Ни в коем случае не проходите мимо.

В наших темах компакта особое внимание обратите на модификацию для **Unreal Tournament 2004** под названием **Killing Floor**. Полуразложившиеся живые мертвецы, которые жаждут пообедать вашим героем, множество нового оружия, а также ворох отличных карт и вязкая атмосфера настоящего фильма ужасов — все это **Killing Floor**.

Для тех, кто предпочитает серьезные разборки в стиле матерых голливудских боевиков, всячески рекомендуем установить демоверсию долгожданного **Serious Sam 2**, которая обитает в ДемоБлоке, там же дожидается своего часа

девка лучшего боевика этого года про Вторую мировую войну — **Call of Duty 2**, мимо которой проходить строго не рекомендуется.

В нашей красноречивой «Игровой зоне» вновь пополнение — игра **Earth 2160**, для которой народные умельцы уже изваяли десятки карт и несколько весьма качественных модификаций. Кроме того, не забудьте заглянуть в «Дополнения игровой зоны», где вас уже ждут новые версии самых интересных модов.

Напоследок хочу сказать о том, что на диск после недолгого перерыва вернулись работы читателей, так что вы снова можете присылать свои поделки к нам в редакцию — и есть все шансы, что они будут достойны того, чтобы попасть на диск.

На этом, пожалуй, и закончим.

До встречи в следующем месяце и не болейте!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
tomba@igromania.ru

ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика «CD-мания» содержит краткую информацию обо всем, что находится на ноябрьском CD/DVD «Игромании». На самих CD/DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

CD/DVD оснащены интерфейсом, который обновляется каждый месяц и каждый раз создается в стиле одной из самых свежих и классных игр. Кроме того, вы можете легко и просто распечатывать описания и статьи на принтер и сохранять их в RTF и в TXT,

прокручивать слайд-шоу и смотреть видеоролики, а распаковка интересных вам файлов на жесткий диск осуществляется, конечно же, всего одним нажатием клавиши! Кроме того, наши диски оснащены мощной поисковой системой, и вы без труда можете отыскать все, что вам нужно.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD/DVD, круглосуточно действует ящик cdmania@igromania.ru.

Свои работы отправляйте на ящик gamezone@igromania.ru.

GLOBALMANIA

Автор: Михаил Извеков ♦ Где брать: КОДекс

На CD/DVD вас ждет очередное месячное обновление для нашей глобальной базы данных по игроманским дискам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших дисках.

Помимо того, программа содержит обширную базу кодов, которая обновляется ежемесячно на основе материалов из журнальной рубрики «КОДекс». На данный момент в базе вы можете найти коды для более чем 1250 игр. Обращаем ваше внимание, что все коды нами проверены на работоспособность, так что если у вас нормальная (желательно английская) версия игры, все читы будут работать без каких-либо проблем.



ИНФОБЛОК

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator.

2. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о работах над CD/DVD и о музыке, которая играет на нынешних CD/DVD. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный «хелп» по CD/DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Два материала «Эра DVD», опубликованные в рубрике «Почта» в январском и февральском номерах «Игромании» за 2004 год.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ CD И DVD

Минимальные системные требования: P200, 256 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-диском, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ОБОЛОЧКА

В корневой директории CD/DVD в формате **html** лежит своего рода «альтернативная» оболочка. Если основная оболочка у вас не запускается, глючит или просто медленно работает — запускайте альтернативный вариант.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Все, что находится на CD и DVD, в «CD-мании» помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

CD И DVD

Главный редактор:
Степан Чечулин

Редакторы:
Семен Чечулин,
Антон Логвинов
Программирование:
Ирина Сидорова
Денис Валеев

Дизайн оболочки:

Илья 'J.B.' Галиев

Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин, Иван Рожнев, Семен Чечулин, Владимир Куншин, Александр Цыплаков**

Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Кравчун, Игорь Варнавский, Николай Пегасов, Александр Кузьменко**



ИГРОВАЯ ЗОНА

№20. The Sims 2

Что: Музыкальная модификация, набор плитки для ванной комнаты, набор стенового покрытия Steel Orange, набор обоев Stucco, обои Top Kisser, комнатная дверь, покрытие для пола Yoda, покрытие для пола Zebra, одиннадцать наборов одежды, скин сима. Сюзи
Где брать: Игровая зона III



▲ Женское платье FA Velvet

Пухлая подборка для кумира миллионов геймеров. Сначала вы сможете отремонтировать домики симов с помощью обоев и новых полов. Потом ваши питомцы мужского пола облачатся в респектабельные костюмы, а их вторые половинки — в элегантные вечерние наряды от кутюр. Обновится и музыкальный репертуар радиостанций Сим-Сити.

№6. DOOM 3

Что: Одиннадцать карт, одна модификация
Где брать: Игровая зона I

В нынешней подборке особо интересна карта **Dust2dust**. Она заставит тряхнуть от ужаса любого, даже самого стойкого игрока. К тому же вас ждут не одна, а две карты. Первая перенесет вас в небольшой туннель, в котором отовсюду прут озверевшие монстры. Вторая дает прекрасную возможность устроить мясное ристалище на Марсе. Шквал ракет, дождь гранат и даже могучие тычки кулаками в лоб не



▲ Карта Dust2dust

испугают отважного бойца в его кровопролитной битве с оголтелыми мордоворотами.

Не менее интересны другие десять карт и модификация.

№11. Half-Life 2

Что: Двенадцать карт
Где брать: Игровая зона II



▲ Карта Boathouse

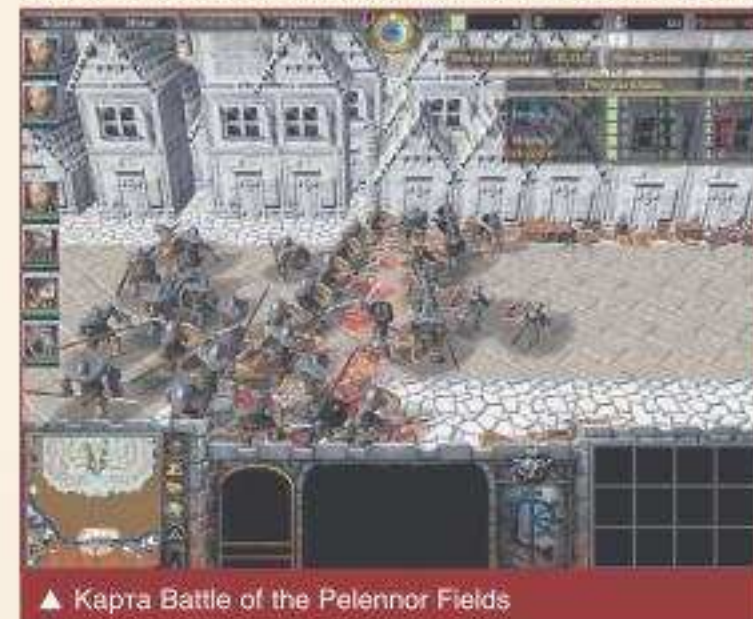
Двенадцать новых карт о мытарствах Гордона Фримена в параллельных мирах. Карта **Boathouse** — это окрестности небольшой пристани, где уже вовсю орудуют кровожадные зомби и странные попрыгунчики. Придется покрошить всю эту нечисть, оседлать багги и рвануть к маленькому укреплению, где вас ожидает подмога. Задача проста — добраться до пристани, вооружиться и вместе с боевыми друзьями расколошматить начисто многочисленные орды монстров.

В этом же разделе вас ждет еще одиннадцать первоклассных карт.

№24. Warcraft III

Что: Четырнадцать карт
Где брать: Игровая зона III

Поклонники Warcraft III продолжают радовать нас отменными дополнениями. Вот и



▲ Карта Battle of the Pelennor Fields

на сей раз вас ждут четырнадцать замечательных карт, самая качественная из которых — **Battle of the Pelennor Fields**.

Дерзкий рыцарь посмел бросить вызов самому королю, и теперь венценосный старик задумал сжить наглеца со света. Прежде чем отшибить рога дряхлому тирану и завладеть его тронном, придется отстоять родной город в схватке с огромной армией, которая прибывает с минуты на минуту. Очень интересна также карта **World of Warcraft** — исключительно удачная копия онлайн-игры World of Warcraft.

Оставшиеся в чертовой дюжине карты также отличаются увлекательным геймплеем, толковым дизайном и гармоничным балансом.

№12-13. Heroes of Might and Magic

Heroes of Might and Magic III и Heroes of Might and Magic IV

Что: Двадцать карт + двадцать карт
Где брать: Игровая зона II

Все ближе счастливый день выхода замечательной игры **Heroes of Might and Magic V**, а пока над ней в поте лица трудят-



ПРОГРАММА «МОБИКОН» НА НАШЕМ ДИСКЕ!

CD + DVD



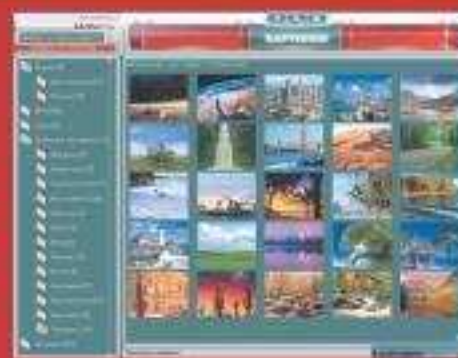
Объем мобильного контента растет не то что по часам, а по минутам! Как из рога изобилия появляются новые игры, заставки и мелодии. Понятно, что в таком бурном море не так-то легко разобраться, что к чему. Поэтому мы решили создать программу «МобиКон», которая, мы уверены, станет вашим верным компаньоном в огромном океане мобильного контента.

Итак, «МобиКон» — это каталог всего того, что вы с успехом можете загрузить в ваш мобильный телефон. Все игры, музыка и картинки снабжены подробными аннотациями и скриншотами, которые наглядно демонстрируют, что вы приобретаете.

Интуитивно понятный интерфейс «МобиКона» превратит поиск желаемой игры, мелодии или картинки в приятное и совсем не напрягающее занятие. Ну а в самой программе вы найдете почти две тысячи мелодий, картинок, заставок и Java-игр. Причем, что важно, в «МобиКоне» все игры, картинки и мелодии уже рассортированы по жанру, а в наличии есть отличная система поиска по модели телефона.

В «МобиКоне» вас ждут:

— более двухсот игр самых различных жанров, включая стратегии, аркады, квесты и т.д.;



— в разделе «Видео» — ролики и мультфильмы;

— на выбор более пятисот MP3-мелодий, которые поделены на одиннадцать категорий;

— огромный выбор картинок и заставок: анимированные и игровые заставки, знаменитости, красивые пейзажи и многое другое;

— более четырехсот полифонических мелодий.

Чтобы начать работу с программой, нужно всего лишь сначала установить, а затем запустить приложение.

Присоединяйтесь!



▲ Сорок лучших карт

ся работяги из **Nival**, мы, как и обещали, предлагаем вам сорок лучших карт для третьих и четвертых «Героев». Самая интересная из них — **Strange Circles & Triangles**. Шестеро смелых телепортируются в неведомый мир. Поначалу все идет хорошо: герои договариваются поделить занятую землю по-братски и мирно управлять каждый своим куском. Однако вскоре, как водится, разыграли амбиции и вульгарный эгоизм — и вот уже весь край объят огнем. Братья не на жизнь, а на смерть рубятся за вожаемые территории. Ваша задача — недрогнувшей рукой отобрать у бывших соратников их собственность.

Карта отличается великолепным дизайном, обилием деталей и гармоничным балансом.

Еще раз напомним, что оставшиеся тридцать девять работ — это признанные шедевры и лучшие из лучших. Не пропустите!

№2. ТрекМания Sunrise

Что: Одна модификация, десять трасс, десять моделей и скинов машин
Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация Apocalypse

Тема постапокалипсиса пользуется в мире огромной популярностью — по ней снимаются фильмы, разрабатываются игры. А для проектов, в которых конец света не предусмотрен, создаются модификации. Именно таковой является работа **Apocalypse**, благодаря которой трассы «ТрекМании» переносятся в мир, переживший глобальный катаклизм.

Кроме того, вас ждут десять отличных моделей и скинов машин плюс десять сумасшедших треков.

№10. GTA: San Andreas

Что: Три самолета, три новых оружия, новая футболка, новые текстуры квартала Грив-стрит, новые текстуры автосервиса в Дохерти, двадцать моделей автомобилей
Где брать: Игровая зона I

Поклонники главного врага американских сенаторов исправно выдают новые

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Unreal Tournament 2004: Модификация Killing Floor

Название: Killing Floor ♦ **Игра:** Unreal Tournament 2004 ♦ **Разработчик:** Alex ♦ **Что нового:** Оружие, враги, уровни, звуки, музыка, меню ♦ **Размер:** 119 Мб ♦ **Где брать:** Демоблок/Темы

Killing Floor — это превосходная модификация, точнее — «тотальная конверсия», которая превращает яркий **Unreal Tournament 2004** в самый настоящий ужастик.

Завязка проста. Из неких секретных лабораторий вырвался вирус, и Лондон (а именно здесь происходят события) заполнили полчища жутких зомби. От них нам и предстоит очищать дома и улицы английской столицы. Для этого в нашем распоряжении тринадцать видов оружия. В арсенале: кухонный нож, боевой топор, бейсбольная бита, бензопила, арбалет с лазерным прицелом, противотанковая базаука, различные пистолеты, дробовики и гранаты. Мертвяки, надо сказать, тоже не лыком шиты — в их рядах встречаются товарищи, способные взмахом одной конечности перебить целое полицейское отделение. Так что такое разнообразие средств уничтожения нечисти придется весьма кстати.

Отдельным плюсом модификации является наличие как однопользовательской, так и многопользовательской части. Первая представлена кампанией, состоящей из ряда уровней, которые, в свою очередь, включают несколько заданий. Их вам придется выполнять в роли одинокого морского пехо-

тинца, которому не повезло оказаться в наводненном ходячими трупами городе. Мультиплеер представлен режимом survival, в котором команде из четырех игроков предстоит отбиваться от толп мертвецов. За убийство покойников начисляются бонусные очки, которые можно (и нужно!) тратить на более мощное оружие.

Такова вкратце суть местного зомбидробительного геймплея. Добавьте сюда отлично проработанные уровни, улучшенную физику, детализированную графику, отменную музыку и жуткие звуки. Установите **Killing Floor** и прочувствуйте неповторимую атмосферу этого страшного мода на своей шкуре.



▲ Модификация New Groove Street

машины, самолеты, дома и оружие для любимой игры. Мы выбрали лучшие, и в итоге гаражи вашего штата пополнятся двадцатью новыми тачками, малая родина героя — квартал Грив-стрит — переживет капитальный ремонт, а окрестные лабазы закупят новые броские стволы. Аэропорты Сан-Андреаса также смогут похвастаться новыми машинами.

№4. Battlefield 2

Что: Пять модификаций, одна карта
Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация BFE

Новые моды и карты для заядлых любителей сетевых войн. Несколько теплых слов скажем о модификации **BFE**. Она серьезно изменяет характеристики танков, самолетов, гранат, стрелкового оружия, станковых пулеметов и простых пехотинцев, добиваясь мак-



симального правдоподобия игры. Всего внесено около ста изменений.

В этом же разделе вы увидите знакомую каждому фанату серии **Battlefield** карту **El-Alamein**, прискакавшую из первой части, и модификации **F-15 Eagle Menu**, **Body Stay**, **Vehicles Stay** и **JumpJump**.

№8. Far Cry

Что: Шесть карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Карта MP Gerilla Fight

Новые карты для зрелищного боевика **Far Cry**. Особый интерес вызывает работа автора **Jano**, названная **Gerilla Fight**. На мастерски выстроенном обитаемом острове древние жители возвели храмовый комплекс, а современные — громадную лабораторию для самых смелых и опасных экспериментов. Для охраны ученых военное начальство отравило солдат и пулеметные джипы. Тому, кто посмеет нарушить научный процесс, придется несладко.

Кроме того, обратите самое пристальное внимание на карты **Forest**, **Assault Island**, **Grunt** и **Airstrip Taw**.

№14. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

Что: Пятнадцать автомобилей
Где брать: Игровая зона II



▲ Автомобиль Mitsubishi Lancer Evolution

Свежий сборник «Лучшие автомобили для «Мафии», сделанные народными умельцами» подарит вам пятнадцать современных спортивных автомобилей. Вы сможете прокатиться на болидах «Формулы-1», раллийных авто и машинах-участниках соревнований **Gran Turismo**.

№17. Rome: Total War

Что: Шесть модификаций
Где брать: Игровая зона II

Лучшая модификация в очередной подборке называется **Epirus Faction**. Она посвящена грекам. Автор дал их государству новое название и внес в жизнь просвещенных эллинов немало изменений.

ТЕМА КОМПАКТА

CD + DVD

Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth: Модификация Rise of Rome

Название: Rise of Rome ♦ Игра: Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth ♦ Разработчик: Rise of Rome Team ♦ Что нового: Строения, юниты, карты, музыка ♦ Размер: 63 Мб ♦ Где брать: ДемоБлок/Темы

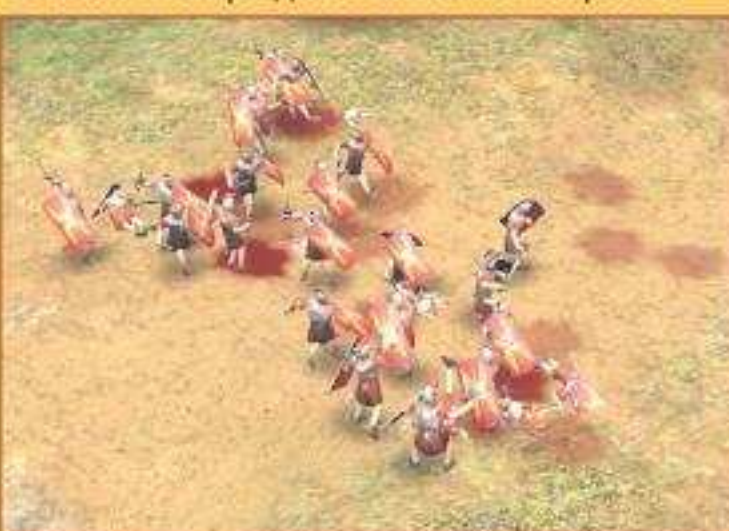
Чем только ни удивляют нас с вами фанаты игр, которые выкатывают новые и весьма оригинальные модификации буквально каждый день. Ну, скажите, что еще можно придумать для весьма неплохой RTS под названием **Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**? Куча карт и ворох разнокалиберных модификаций появляются на нашем диске ежемесячно, и, казалось бы, изобрести нечто из ряда вон выходящее невозможно в принципе. А вот и нет, дамы и господа, как оказалось, полет фантазии он, в общем-то, безграничен. Что отлично доказали ребята, которые за год работы умудрились соорудить одну из самых ярких модификаций уходящего года для **Battle for Middle-Earth** — **Rise of Rome**.

Итак, собственно говоря, вся соль мода в том, что после его установки волосатые хоббиты и длинноухие эльфы гордо удаляются за дверь, а на их место приходят мужественные римские и карфагенские воины, которые прямо-таки горят желанием открутить друг дружке рога. В вашем распоряжении будут легендарные легионеры и свирепые слоны, лучники и копейщики, а также внушительный набор осадной техники.

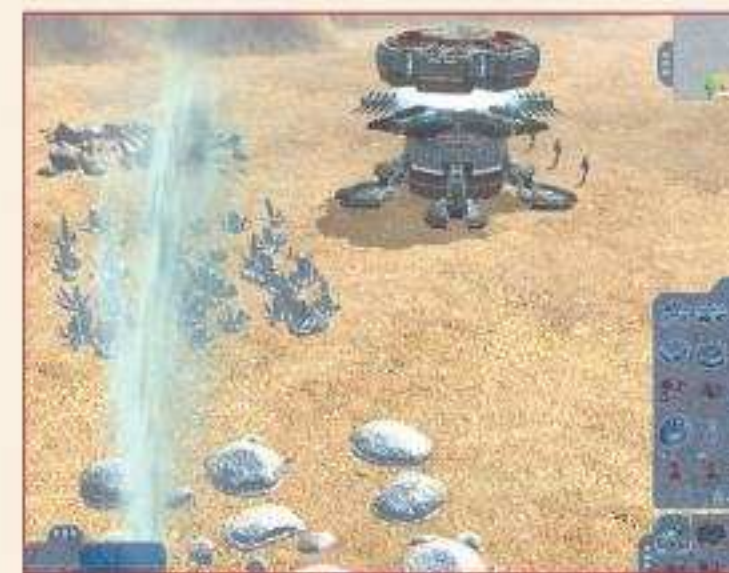
Кроме того, понятно, что все постройки также подверглись тщательной переработке.

Отныне на смену невнятным пещерам и подозрительного вида домикам хоббитов приходят величественные колизеи, светлые рынки и суровые казармы, в которых выучиваются непобедимые легионы. Надо сказать, что здания и юниты нарисованы на совесть, а анимация персонажей оставляет весьма приятное впечатление.

Увы, авторы не стали утруждать себя созданием полноценной кампании, однако изваяли аж 30 карт, на которых можно играть как в одиночку, так и по Сети. Ну а в качестве своеобразного бонуса создатели мода написали несколько весьма приятных музыкальных композиций, а также существенно доработали AI противника, благодаря чему воевать теперь действительно непросто.



▲ Модификация Epirus Faction



▲ Карта Tundra War

Обратите внимание и на модификации **Dust Cloud**, **Roma Immortalis**, **Sinuhets Battle Formations**, **Sky** и **War of the Heavens**.

№7. Earth 2160

Что: Двенадцать карт
Где брать: Игровая зона I

Двенадцать новых карт для великолепной фантастической стратегии **Earth 2160**. Впечатляет разнообразие представленных работ. Вам доведется побывать в знойных пе-

сках, сочных полях и пушистых снегах. Размеры театров сражений самые разные — от крохотных до огромных.

№23. Unreal Tournament 2004

Что: Семь карт, пять скинов
Где брать: Игровая зона III

Неслабая подборка из семи отменных карт и пяти великолепных скинов. Карта **DM-Mandulis** — просто шедевр, действие которого происходит в древнем храме. Выглядит



▲ Карта DM-Mandulis

громада очень правдоподобно, стены просторных залов и коридоров испещрены иероглифами и магическими знаками, из которых идет неясное свечение, а в углах стоят статуи древних богов. Воевать в таких величественных декорациях одновременно жутко и очень интересно.

№5. Command & Conquer: Generals — Zero Hour

Что: Одна модификация, одиннадцать карт
Где брать: Игровая зона I



▲ Модификация CnC World Rebellion

Центральное место в нынешней подборке занимает модификация World Rebellion. Как и полагается качественному моду, World Rebellion добавляет в игру новые противоборствующие стороны (UND, RAC и Советский Союз), девять новых полководцев и, конечно же, множество новых юнитов и зданий. Всем поклонникам «Генералов» ставить в обязательном порядке!

Не менее интересны и представленные одиннадцать карт.

№22. The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Что: Три модификации, десять карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация The Age of Alliance

Особое внимание обратите на интересную модификацию The Age of Alliance. Она не добавляет новых противников, зато уже существующие стороны изменяет до неузнаваемости. Теперь на службе у Гон-

ТЕМА КОМПАКТА

DOOM III: Resurrection of Evil: Dungeon Doom XP v6.0

Название: Dungeon Doom ♦ Игра: DOOM III: Resurrection of Evil ♦ Разработчик: Hellborg ♦ Что нового: Геймплей, оружие, карты, сюжет, персонажи ♦ Размер: 36 Мб ♦ Где брать: Демоблок/Темы

CD + DVD

Вот уж никак мы не думали, что из такого матерого 3D-экшена, как DOOM III, при желании можно извлекать вполне себе ролевую игру, которая до боли в печенке напоминает какой-нибудь Morrowind. А вот разработчики модификации Dungeon Doom не только думали, но и создали мод, который, как по волшебству, превращает, казалось бы, изученный до последней кочки DOOM III в самую настоящую RPG. Невероятно, но факт, друзья.

Итак, всякие плазмаганы, пулеметы и автоматы отправляются на свалку, какодемоны удаляются в дом престарелых, а скучные уровни оригинального DOOM отныне становятся достоянием истории. Начиная с этого дня мы будем насыщать на врагов молнии и поджаривать их с помощью пирокинеза.

Меж тем сюрпризы начинаются буквально с самых первых секунд игры, когда вам предлагается выбрать класс вашего персонажа: можно стать либо бойцом, либо магом, либо заделаться псиоником, который валит противников исключительно силой мысли. Дальше — больше. Распределяем очки умений между вполне классическими показателями: силой, ловкостью, интеллектом и так далее. Создав персонажа по вкусу, собственно говоря, выходим на тропу войны.

Геймплей в целом резко напоминает уже упомянутый Morrowind, с той лишь разницей, что в Dungeon Doom бегать вам предстоит

по каким-то жутким подземельям. В остальном — все до боли знакомо: бродим по уровню, отправляем на тот свет противников и скрупулезно собираем полезные призы вроде разнообразных эликсиров, свитков с магией и тому подобный хлам, обязательный для любой уважающей себя RPG.

На самом деле рассказывать о Dungeon Doom можно долго и со вкусом. Тут вам и возможность переключаться на вид от третьего лица, и весьма увлекательный сюжет, который растянут на десяток карт, и новые виды монстров, и свирепые боссы уровней, которые могут испугать самых стойких игроков... В общем, думаем, вы уже поняли, что проходить мимо Dungeon Doom просто-таки нельзя. Обязательно установите модификацию, ибо в этих 36 мегабайтах содержится столько сюрпризов, что только диву даешься.



дора, Рохана, Изенгарда и Мордора состоит просто неприличное количество ранее недоступных героев и юнитов. О том, что благодаря всему этому серьезно меняется геймплей, и говорить не стоит — попробуйте сами!

Кроме того, обязательно установите модификации Haldir и Annatar's Mod и другие десять карт.

№9. FIFA Football 2005

Что: Пять программ, один патч, три коллекции форм, два мяча, три комплекта бутс, два набора лиц
Где брать: Игровая зона II

Самое глобальное и качественное дополнение этой подборки — патч World League 2005, добавляющий в FIFA Football 2005 новую лигу, которая состоит из 16 сборных чемпионатов. Например, Дэвид Бекхэм выступает здесь за сборную Испании, так как играет в мадридском «Реале», Андрей Шевченко пиратствует в составе



▲ Патч World League 2005

сборной Италии, так как он — нападающий «Милана», ну а цвета сборной России защищает Даниэль Карвальо — футболист московского ЦСКА.

Кроме того, по традиции выкладываем формы для нескольких команд, новые программы, мячи, бутсы и другие интересные дополнения.

№25. Warhammer 40 000: Dawn of War

Что: Одна модификация, десять карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Модификация Steel Legion

Без сомнения лучшая работа этого месяца — превосходная модификация **Steel Legion**, практически ничем не уступающая официальному аддону. Как следует из названия, мод добавляет в игру полк Империи «Стальные легионы».

Новая сторона проработана очень детально: юниты, сооружения, дерево технологий, озвучка — все сделано весьма аккуратно и старательно. Ни в коем случае не пропустите!

Не забудьте также про десять карт и новую версию модификации.

№16. Pro Evolution Soccer 4

Что: Пять программ, одно руководство, 46 комплектов форм, два набора бутс
Где брать: Игровая зона III



▲ Набор стадионов Stadiums Pack

В этот раз главное дополнение для **Pro Evolution Soccer 4** — набор **Stadiums Pack**. Как понятно из названия, он добавляет в игру новые и обновляет уже присутствующие стадионы. На большинстве из 28 арен уложен свежий газон, установлены новые сетки ворот и угловые флажки. Все это несомненно освежит любимую игру.

Также предлагаем вашему вниманию набор из пяти самых необходимых программ, пару бутс, два комплекта рекламных щитов, а также формы для шести команд.

№3. Act of War: Direct Action

Что: Двенадцать карт
Где брать: Игровая зона I

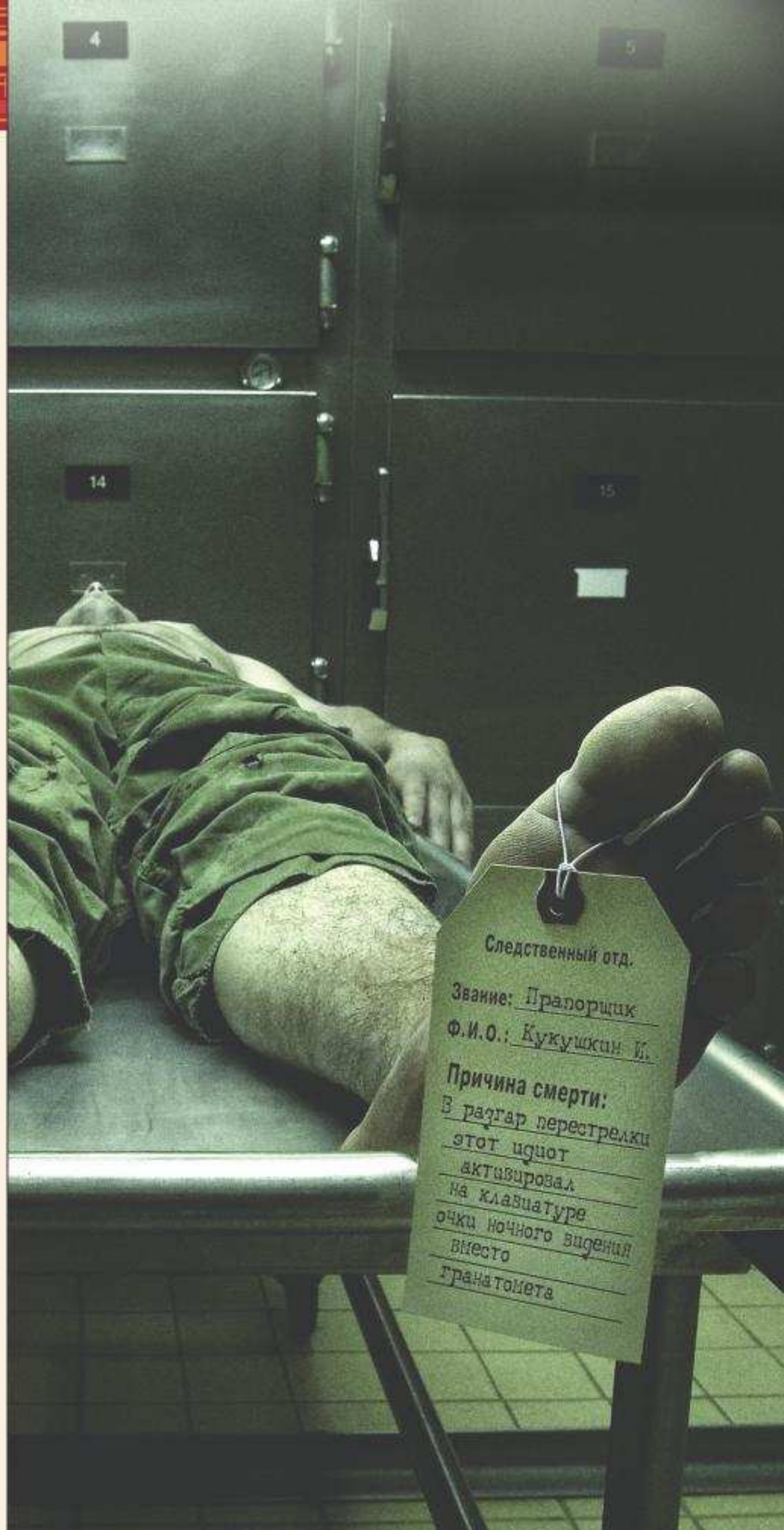


▲ Карта Operation Desert Fox

Одна из лучших карт этой подборки — **Operation Desert Fox**. На этот раз вам придется сражаться не в привычных тропических джунглях и европейских городках, а в горячих песках африканской пустыни. Ведь именно там

располагаются десять месторождений нефти, которые и поделит между собой шестеро игроков.

Не забудьте и про остальные карты: **Road to Hell**, **Tactical Chaos**, **2 Pompeii's**, **Tournament Island**, **Tournament Surface**, **Oil Crisis Tournament**, **Die Riskante Landung**, **Tropical Base**, **Russia Conquest**, **Bank Wars**, **Waterfall**.



БЕЗ ZBOARD ТЫ ПРОСТО ЖАРЕННЫЙ КУСОК МЯСА



www.zboard.ru



№18. Star Wars: Battlefront

Что: Одиннадцать карт
Где брать: Игровая зона III



▲ Карта Concord

Лучшая карта этой подборки — **Concord**. Она перенесет вас на родную планету легендарного охотника Джанго Фета. Эта динамичная карта ничем не уступает оригинальным. С первых же минут вы попадаете в самую гущу свирепого сражения. Воевать можно в скоростном автомобиле или мощном истребителе. Главный противник — гигантские роботы, которые вольготно разгуливают по планете. Так что будет весело.

На десяти остальных картах вам тоже не грозит умереть со скуки — это произойдет только в случае точного попадания из бластера.

№15. Operation Flashpoint

Что: Одиннадцать дополнений
Где брать: Игровая зона II



▲ Бомбардировщик B-52

Первое место в нынешней подборке занимает герой телевизионных новостей, смертный ужас жителей Югославии, Афганистана и Ирака. Да-да, вы не ошиблись — это великий и ужасный стратегический бомбардировщик B-52. Солдатам и бронетехнике Советского Союза, засевших на островах **Operation Flashpoint**, крупно не повезло. На их буйные головы посыпятся десятки сверхмощных бомб.

Вслед за упомянутым монстром вам встретятся мирные велосипед «Ява» и пассажирский «воздушный извозчик» DC3, фантастические звездолеты AWing и YWing, два набора оружия, бронетранспортер и немецкий танк «Леопард».

№1. Ил 2 Штурмовик: Забытые сражения — Асы в небе

Что: Семь карт, один сборник карт, пять скинов
Где брать: Игровая зона II

Встречайте семь карт и один сборник, состоящий из десяти карт. Лучшая во всем этом великолепии — карта Blockbuster. Толь-

ТЕМА DVD

Diablo 2: The Hordes of Chaos

Название: The Hordes of Chaos ♦ Игра: Diablo 2 ♦ Разработчик: Dargue Onyx Mods ♦ Что нового: Умения, вещи, графика, монстры, боссы, классы персонажей, карты ♦ Размер: 143 Мб ♦ Где брать: Темы DVD

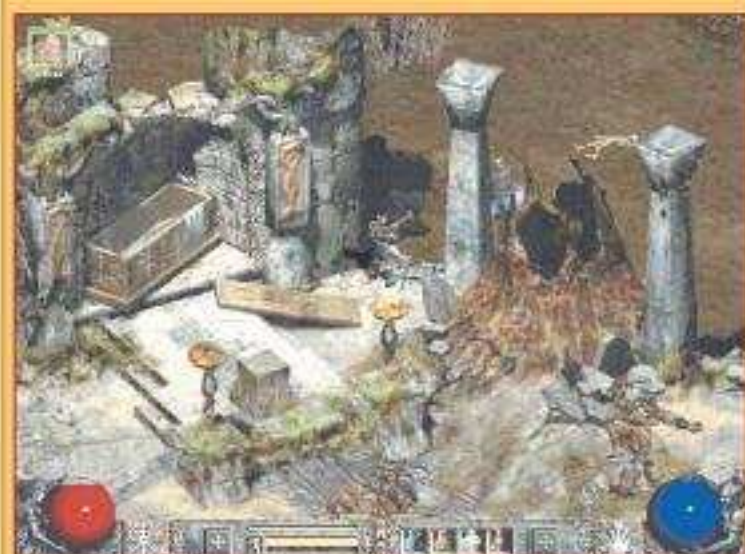
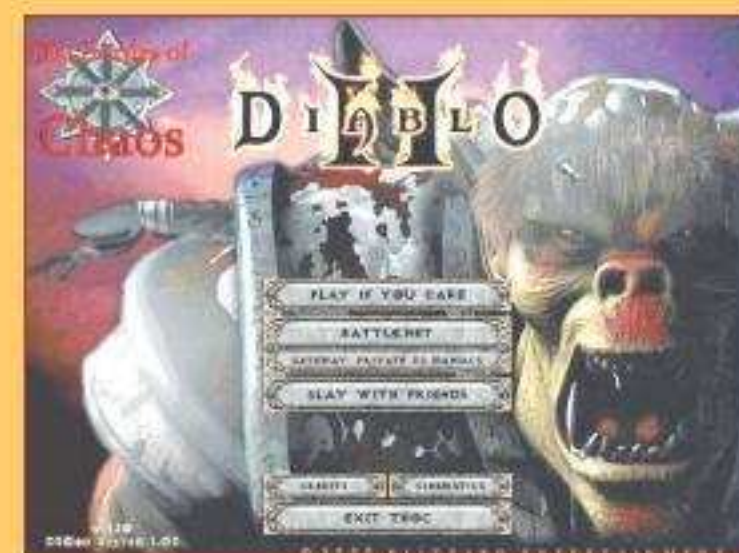
Вот уж кто и умеет делать по-настоящему бессмертные игры, так это орденосная студия **Blizzard**, которая бьет редко, но чертовски метко. Казалось бы, старичок **Diablo 2** уже давно густо засыпан нафталином и единственное, что мы можем сделать в память о почтенном патриархе, — соорудить где-нибудь на Красной площади памятник из золота в его честь, а потом благополучно забыть старикана. Но как бы не так — досто-почтенный дед абсолютно не желает уходить на пенсию, а, потрясая клюкой и свирепо вращая глазами, обещает всем показать кузькину мать или, на худой конец, где раки зимуют. Ну а адепты культа **Diablo** до сих пор всеми силами поддерживают свое божество, практически ежемесячно выпуская новые модификации или же свежие версии своих старых работ.

Собственно говоря, представляем вашему вниманию финальную версию одной из самых глобальных модификаций под названием **The Hordes of Chaos**. Мод вносит столько изменений и добавлений, что кажется — дальше уже некуда.

Во-первых, разработчики одарили нас с вами аж целой новой сюжетной кампанией, которая состоит из пяти полноценных глав! Начинается история с банального уничтожения одичавших от тяжелой жизни орков, а заканчивается ни много ни мало спасением

мира и уничтожением главной редиски всей это заварушки — Лорда Тьмы. Во-вторых, в **The Hordes of Chaos** вас ждет десяток новых монстров, причем отлично анимированных, пять злобных боссов и просто-таки неприличное количество новых вещей: мечей, брони, щитов и так далее. Кроме того, вас ждут уникальные заклинания, развесистое дерево скиллов, а также внушительный выбор свежих рецептов для Хорадримского куба. Ну и, плюс к этому, вас ждут отлично созданные карты, новые звуки и музыка.

Понятно, что любой уважающий себя поклонник **Diablo 2** просто-таки не сможет спокойно спать, пока не поиграет в **The Hordes of Chaos**. Так что не затягивайте, а стремительно устанавливайте этот мод и наслаждайтесь игрой.



▲ Карта Blockbuster

ко здесь вы сможете защитить от злых истребителей и назойливых средств ПВО не только свою машину, но и целую армаду бомбардировщиков. Сражение происходит в небе над небольшим городком, который эти самые бомбардировщики вот-вот атакуют.

Особое внимание — пяти скинам, которые вы также найдете в этой подборке.

№19. Star Wars: Knights of the Old Republic II — The Sith Lords

Что: Четырнадцать дополнений
Где брать: Игровая зона III



▲ Набор оружия Ori Weapons

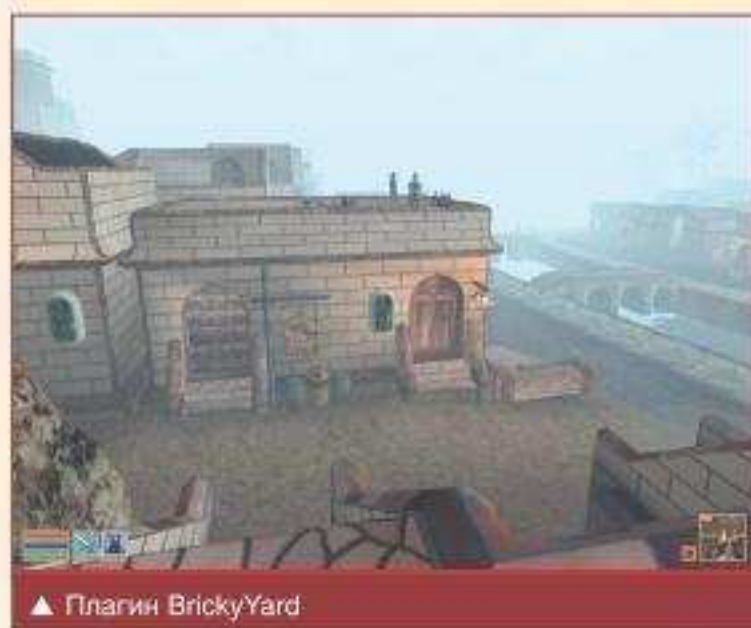
Хотите начать игру ловким накачанным героем, в совершенстве овладевшим джедайской премудростью? Установите модифи-

кацию **CS Arena 2** — и вы получите не только желаемого персонажа, но и приглашение принять участие в гладиаторских поединках с джедаями. Надо сказать, предложение весьма заманчивое.

Также не пропустите набор загрузочных экранов **New Loading Screens**, наборы вооружения для дроидов **ORIDroidpak2**, **ORIUpgradePack**, **ORIWeaponsPack** и ворох рыцарской одежды разных фасонов и цветов.

№21. The Elder Scrolls III: Morrowind

Что: Четырнадцать плагинов
Где брать: Игровая зона III



▲ Плагин BrickYard

Продолжаем радовать вас разновсяческими плагинами для этой нестареющей игры. Первым делом обратите внимание на обновку под названием **BrickYard**. Она заменяет изрядное количество текстур в Балморе. Перекрашенный го-

род не узнать — настолько красивым и ярким он стал.

В этом же разделе уютно разместились еще тринадцать отменных плагинов.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1.

BloodRayne 2: Модификация Nudes

Не успела вампириша Рейн поселиться на ваших винчестерах, а народные умельцы уже выпустили модификацию, которая в буквальном смысле раздевает эту соблазнительную девушку. Выглядит все очень симпатично, однако от собственно игры отвлекает напрочь, так что, ежели вы еще не прошли игру, модификацию лучше не устанавливать.

Бонус №2. Hitman Contracts:

Модификация Nudes and Sexy Map

Еще одна модификация, которая раздевает персонажей на этот раз уже игры **Hitman Contracts**. Не пугайтесь, знаменитый киллер не собирается снимать свой безупречный черный костюм и демонстрировать вам свое голое пузо. На самом деле обнажаются все особы женского пола в игре, благодаря чему, понятно, воевать становится куда как веселее, однако, опять-таки, все это непотребство отвлекает от игры, так что рекомендуем не злоупотреблять.

Бонус №3. Карты для Warcraft III — Deadfall и Wizard's Retreat

Друзья, предлагаем открыть тотализатор и делать ставки на то, сколько карт для **Warcraft III** в месяц могут выпустить маньяки, которые окопались в офисе Blizzard. За отчетный период на наши головы рухнули две карты под названием **Deadfall** и **Wizard's Retreat**, все работы отличаются удачным дизайном и толковым балансом. Играть интересно, так что сразу видно — сделали профессионалы.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ «ИГРОМАНИИ»

Барабанная дробь! Наша рубрика «Работы читателей «Игромании» вновь возвращается на диск. И, собственно, как и всегда, мы не будем тянуть время, произносить громких речей и тостов, а вместо этого порадуем вас лучшими читательскими работами за этот месяц, среди которых есть дополнения к играм, модификации, карты, видеоролики, программа и даже музыка. Ну а лучшим среди всех этих вкусностей была единогласно выбрана кампания для игры **Warcraft III** — «Мицакулт — Младший брат ада» от читателя **Сергея Покровского**, которая порадует вас интересным сюжетом, проработанным геймплеем и качественным дизайном. Да это и немудрено, ведь автор трудился над ней целых два года. Bravo! За свой кропотливый и общественно-полезный труд Сер-

КУБОК НЕВЫ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ 2005

WWW.FCSSPB.RU

ВЫСТАВКА

"HOME CINEMA & INTERACTIVE"

24-27 НОЯБРЯ

2005 г.

Санкт-Петербург

ЦВЗ "МАНЕЖ"

Исаакиевская площадь, д.1

ОРГАНИЗАТОР:



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ

ФКС РОССИИ

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ ПАРТНЕР:



ОФИЦИАЛЬНЫЕ СПОНСОРЫ:

A-DESIGN STUDIO

www.a-design.org.ru



promodz.ru





гей получает приз от «Игромании». Ну а те, кто не смог получить приз в этом месяце, не расстраивайтесь. Присылайте нам свои творения в следующем месяце, и если редакции они покажутся достойными, то вы обязательно получите награду.

DEATHZONE

Counter-Strike: Source

Что: Четыре карты, двенадцать моделей оружия, четыре скина игрока, одна модификация
Где брать: DeathZone



▲ Карта De_Monach

В новой подборке для популярного сетевого боевика **Counter-Strike: Source** вас ждут четыре красивейших карты. Самая выразительная называется **De_Monach**. Автор работы создал высокие зеленые горы и щедрой рукой разбросал в них развалины древних монастырей и заброшенных деревушек. В итоге у него получилась неповторимая живописная местность.

В довесок к картам вы получите пухлый арсенал из 12 новых пистолетов и автоматов и четыре добротных шкурки для террористов и спецназа. Приятным изменениям подвергнется карта **CS Italy** — на улицы для многих ставшего родным городишка выпорхнут шумливые несущки.

Joint Operations

Что: 17 карт
Где брать: DeathZone



▲ Карта Battlefield

Самое пристальное внимание обратите на отличную карту **Battlefield**, на которой представлено множество различной боевой техники. Поле боя ограничено изгородью, за которой расположено минное поле — так что дезертировать не удастся, разве что на вертолете.

Не забудьте и про набор **Free Crac Maps**, а также остальные карты: **The Cage 3**, **D-Day**, **Kill o Matic**, **Eye of Death**, **Prison Rumble**, **Dust 2**, **Hades City**, **Fight Attack**, **Somalia's Olympic** и **Underground**.

Quake III Arena

Что: Двенадцать карт
Где брать: DeathZone

В нынешней подборке ждут двенадцать отменных карт. Самая любопытная называется **Spielplatz**. Не пропустите зверски увлека-

TEMA DVD

Half-Life 2: Модификация Sands of War 2

Название: Sands of War 2 ♦ **Игра:** Half-Life 2 ♦ **Разработчик:** Sands of War 2 Team
♦ **Что нового:** Геймплей, карты, оружие, персонажи ♦ **Размер:** 31 Мб ♦ **Где брать:** Темы DVD

Похоже, что **Half-Life 2** успешно повторит судьбу первой части, к которой народные умельцы на выпускали абсолютно адское количество самых разнокалиберных модификаций, начиная простыми картами и заканчивая модами, которые в корне меняют весь геймплей. С HL2 точно такая же история: не успела в свет выйти командная модификация **Plan of Attack**, как уже подоспел еще один мод, который мощно изменяет геймплей игры, и называется он **Sands of War 2**. Отметим, что циферка «2» в названии стоит неслучайно, ибо первая часть была сделана, как нетрудно догадаться, для первого HL, а теперь вот, значит, пришло время окучивать вторую часть.

Действие модификации целиком и полностью происходит в недалеком будущем, в местах, которые отчаянно напоминают какую-нибудь пустыню Ирака или Афганистана. Именно в этих печально известных районах и разворачивается глобальное сражение между Демократической Коалицией (Coalition for Democracy) и Альянса Независимых Монархий (Alliance of Independent Monarchies). Кто из них хороший, кто плохой, сказать сложно, так что выбирайте фракцию по вкусу — и вперед, откручивать рога противнику.

Геймплей в Sands of War 2 давно уже поседевший и со времен непотопляемого Counter-Strike никак не изменившийся. Снова и опять мы закупаемся на базе оружием и броней, после чего с веселыми воплями отправляемся громить противника. Чья ко-

манда потеряет всех бойцов — та и проиграла. Респаун, пауза — и все начинается сначала. За убитых противников начисляют деньги, которые, как уже было сказано, нужно тратить на покупку новых шмоток.

Модели оружия сделаны неплохо, но никаких реальных прототипов вы тут не отыщите, ибо все стволы фантастические и обязаны своим существованием исключительно фантазии авторов мода. Надо отметить, что баланс оружия неплох и в целом у каждой стороны конфликта есть достойный ответ на действие противника.

Карты сделаны неплохо, и видно, что создатели модификации провели немало бессонных ночей в попытке отточить их баланс. Насколько у них это получилось — судить вам. Единственное, что огорчает, — монотонная желтая палитра всех карт, от которой очень быстро начинают уставать глаза.

Но в общем — перед вами вполне себе приятная модификация, в компании с которой вы проведете немало веселых минут.



▲ Карта Spielplatz

тельное сражение в запутанном каменном лабиринте. Врагов в нем тьма, и каждый так и норовит укокошить вашего альтер-эго из засады. Так что не зевайте и обратите их же хитрости против них.

Также обратите самое пристальное внимание на карты **Armed With a Smile**, **Arrakeen gamma**, **Coitus Interruptus**, **Cold Metal**, **Deaths**, **Lucifer's Hideout**, **Pit**, **Powahaus**, **Ta Arena**, **Tech TeRRoR II** и **Victimized**.

ДОПОЛНЕНИЯ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

Наша рубрика, простите за каламбур, дополнений для дополнений продолжает наращивать мускулы и из месяца в месяц становится все крепче и крепче. В этот раз вас ждут уже три весьма вкусных плюшки, которые отведать необходимо каждому.

Итак, во-первых, мы заготовили для вас увесистое музыкальное дополнение для мо-



в-третьих — новая версия весьма интересной модификации **Plan of Attack**, которая сделана для игры всех времен и народов **Half-Life 2**. Не пропустите!



ИНТЕРЕСНОСТИ

Бесплатная сетевая игра **Control Monger**



▲ Экшен **Control Monger**

Сентябрь порадовал нас выходом новенького сетевого экшена в футуристическом духе. Геймплей его прост как три копейки — садимся одного из семи роботов и отправляемся щелкать фраги в декорациях, сильно похожих на те, что мы видели в ранних частях сериала **Unreal Tournament**. Помимо своей бесплатности, игра обладает двумя плюсами: во-первых, это разнообразие боевых машин — на ваш выбор представлены семь модификаций, среди которых встретятся пулеметная, автоматная, снайперская, саперная и ремонтная со строительной, во-вторых — разноразмерные уровни, которые щеголяют толковым и грамотным дизайном. В общем, очень увлекательная игрушка. Не пропустите.

Сборник карт для **Battlefield 2 Merciless RTR**



Остров Уэйк снова в огне

дификации **Total Realism**, которая сделана для неизвестной стратегии **Rome: Total War**. Финальная версия мода была на прошлом диске, а в этом и музыка подросла. Во-вторых, вас ждет отменный сборник карт **Summer Offensive** для модификации **Red Orchestra**, которую мы также выкладывали на предыдущем DVD. В сборник вошли шесть шикарных карт, созданных по мотивам самых известных сражений Второй мировой. Ну и, наконец,

Сентябрь порадовал нас выходом новенького сетевого экшена в футуристическом духе. Геймплей его прост как три копейки — садимся одного из семи роботов и отправляемся щелкать фраги в декорациях, сильно похожих на те, что мы видели в ранних частях сериала **Unreal Tournament**.

Отличный подарок фанатам недавно вышедшей **Battlefield 2**. Шесть потрясающе талантливых карт, на которых представлены и арабские, и дальневосточные регионы. Любители территорий из предыдущих частей **Battlefield** будут рады увидеть новую версию острова Уэйк из **Battlefield 1942**.

Небожители



«Небожители» — новая российская

коллекционная карточная игра!

Спрашивайте в магазинах и клубах вашего города:



МОСКВА: «Медiateка» (Багратионовский пр., 7 кор. 3 павильон F2-024 («Горбушка»), м. Багратионовская); Клуб «Портал» (4-й Ростовский пер., 2, стр. 1, м. Смоленская); МДК на Н. Арбате (1 эт., «Канцтовары», Новый Арбат, 8, м. Арбатская); «Дом игрушки» (2 эт., Большая Якиманка, 26, м. Октябрьская, Полянка); «Детский мир» (1 эт.,

«Книги», Театральный пр. 5 м. Лубянка, Кузнецкий Мост); «Хобби и настольные игры» (Мясницкая, 20, стр. 1, м. Лубянка); Клуб «Легион» (Каширское ш., 52, ДК «Москворечье», м. Каширская). «BG-клуб» (2-я Кабельная, 10, м. Авиамоторная).

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Клуб «Саргона» (Новочеркасский пр., 47/1, м. Новочеркасская); «Большой Гостиный Двор» (Невский пр. 35, «Детский мир» на Садовой линии, м. Гостиный Двор); «Знайка» (пр. Косыгина, 19, корп. 3, м. Ладомская); «Арт Миниатюры» (Седова, 11а, м. Елизаровская); Сеть магазинов «Книжный салон»; Сеть книжных магазинов «Буквоед».

ВОРОНЕЖ: Клуб «Арена» (Хользунова, 104). **ВОЛГОГРАД:** Клуб «Цитадель» (7-я Гвардейская, 17а). **ЕКАТЕРИНБУРГ:** «Мох Malachite» (пр. Ленина, 69, корп. 12); ТЦ «Малышевский» (2 эт., «Поле боя», Малышева, 122, ост. Генеральская). **ИЖЕВСК:** «Перекресток» (Карла Маркса, 302). **КЕМЕРОВО:** «Северный мост» (Красная, 10). **КРАСНОЯРСК:** «Дайсвилль» (маг. «Светоч», Копылова, 66). **МУРМАНСК:** «СОЮЗ-Мурманск» (Шмидта, 37). **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** Клуб «Цитадель» (пр-т Гагарина, 110, вход со двора). **НОВОСИБИРСК:** ТЦ «Игромир», Ильича, 6; клуб «Легенда» (ул. Республиканская, 12/1); **РОСТОВ-НА-ДОНУ:** «Игрополис» (ул. Серафимовича, 53). **РЯЗАНЬ:** «Янг Фэшен» (Дзержинского, 73). **САМАРА:** Книжный рынок, конт. № 3 (Антоново-Овсенко, ост. Автомобильный рынок). **ТАМБОВ:** «Торговый мир» («Хобби & игрушки», Интернациональная, 45 б). **ТВЕРЬ:** Центральный рынок, № 604.



Официальный дистрибьютор на территории России, Украины, Белоруссии и Казахстана компания «Саргона».

тел./факс: +7 095 950-51-41
+7 499 740-71-09
E-mail: Mail@Sargona.Ru
www.sargona.ru



© 2004
ООО «Студия Электронных Развлечений» Россия, г. Новосибирск.

www.godlike.ru





ВЕСЕЛОСТИ



▲ ДемOVERсия игры Theseus — Возвращение героя

Что: 7 shareware-игр, одна демOVERсия
Где брать: Раздел «Веселости»

Король новых веселостей, побочный сын зверски увлекательного экшена **Alien Shooter**, нареченный эпическим именем **Theseus — Возвращение героя**. Стараниями мастеров из **Sigma Team**, которые отметились санитарно-профилактическими мероприятиями в первой части, теперь мы воюем не в просторных лабораториях оригинала, а на улицах городов, которые под завязку набиты прожорливыми неземными существами. В запасе у героя, взявшегося очистить город от межпланетного зла, мощный арсенал из пистолетов, автомата, помпового ружья и гранатомета. Очень интересная игра — не пропустите.

Остальные экземпляры нашей подборки — игры **Bug Factor**, **Caboodle**, **Cosmobots**, **Invadazoid**, **Magic Gem** и **Tanks Evolution** — также подарят вам радость и удовольствие.

МАШИНА ВРЕМЕНИ



После временного перерыва мы снова под завязку загрузили топливом нашу машину времени и готовы вместе с вами отправиться в самое, пожалуй, незабываемое путешествие в вашей жизни. В этот раз мы перенесемся в самые разные года и вспомним, «как оно было», сыграв в демOVERсии игр абсолютно разных жанров.

Итак, в этот раз вас ждут демки игр **Age of Wonders**, **Command & Conquer**, **Command &**



Conquer: Red Alert, **Command & Conquer: Tiberian Sun**, **Earthworm Jim 2**, **FIFA 99**, **FIFA 2000**, **Heroes of Might and Magic III**, **Thief**, **Warzone 2100**, **Wing Commander 4**, **Wing Commander Prophecy**, **X Beyond The Frontier**. Удачной игры!

ПАТЧИ

Что: Семь патчей

На нашем диске вас уже ждут самые свежие заплатки, которые спасут от глюков и багов семь игр. Больше других обрадуется измученная многочисленными ошибками **Metalheart: Восстание репликантов**. Целебные свойства патча избавят страдальца аж от тридцати болячек!

Вот полный список патчей, ждущих вас на нынешнем диске.

- Мор. Утопия
Версия 1.1. Наш рейтинг: 4/5
- Metalheart: Восстание репликантов
Версия 1.04. Наш рейтинг: 4/5
- Xenus. Точка кипения
Версия 2.1. Наш рейтинг: 4/5
- Darwinia
Версия 1.3. Наш рейтинг: 4/5
- Earth 2160
Версия 1.35. Наш рейтинг: 4/5
- Super Power 2
Версия 1.4. Наш рейтинг: 4/5
- Warcraft III: The Frozen Throne
Версия 1.19a. Наш рейтинг: 4/5

ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что мы не можем точно сказать, сколько свободного места останется на CD/DVD после того, как журнал уйдет в печать, а значит, на дисках могут оказаться и те демOVERсии, которые здесь не прописаны. Держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, вдруг там вас ждет демка какого-нибудь очередного хита, вышедшая за день до сдачи.

Call of Duty 2



Жанр: Экшен ♦ Разработчик: Infinity Ward ♦ Издатель: Activision ♦ Похожесть: Call of Duty, Call of Duty: United Offensive, Medal of Honor: Pacific Assault ♦ Системные требования: CPU 1,4 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ♦ В демOVERсии: Одна миссия ♦ Размер: 681 Мб ♦ Где брать: ДемОБлок/Темы

Call of Duty 2 грозит не только повторить, но и намного превзойти успех своей предшественницы. Для этого у нее есть все задатки: к фирменным «киношным» трюкам добавится сделанная на новом движке современная графика, смелые друзья и враги, большие просторные карты, воссозданные по сделанным разработчиками фотографиям мест боев. Все радости прошлых частей нику-

да не исчезнут, а только умножатся. Например, если в первой части можно было прокатиться только на советском Т-34, то здесь катает и союзнический «Крузейдер», и немецкий «Панцеркампфваген». А главная изюминка игры — это русская кампания, в которой наконец-то реализована битва под Москвой.

Pro Evolution Soccer 5



Жанр: Футбольный симулятор ♦ Разработчик: Conami Computer Entertainment Japan ♦ Издатель: Conami of Europe ♦ Похожесть: FIFA 2005, FIFA 2004, FIFA 2003, FIFA 99, Pro Evolution Soccer 4 ♦ Системные требования: CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video ♦ В демOVERсии: Команды «Арсенал», «Челси», «Реал», «Валенсия» ♦ Размер: 162 Мб ♦ Где брать: ДемОБлок/Темы

Пятая инкарнация шедеврического футбола, которая со дня на день прикатится на прилавки магазинов. Что мы о ней скажем? Достойная продолжательница дела отцов. Визуальная часть стала еще краше, а следовательно, гонять по виртуальности мячик стало удивительно приятно.

Serious Sam 2

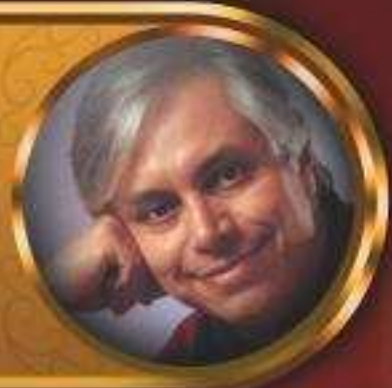
Жанр: Экшен ♦ Разработчик: Croteam ♦ Издатель: 2K GAMES ♦ Похожесть: Serious Sam: The First Encounter, Serious Sam: The Second Encounter ♦ Системные требования: CPU 2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video ♦ В демOVERсии: Один уровень ♦ Размер: 246 Мбайт ♦ Где брать: ДемОБлок/Темы



Хорошая новость для поклонников мужественного Сэма. Их кумир жив, здоров и силен как никогда. Мало того, герой полон желания раз и навсегда покончить с издевательствами пришельцев. Прихватив с собой два любимых револьвера и какую-то инопланетную пукалку, он с грохотом высаживается прямо в логове врага — огромном городе, построенном по технологиям будущего. Всполошившиеся гуманоиды похватились за стволы, вызвали авиацию, роботов и гигантских чудовищ. В общем, все великое воинство Ментала готово лечь костями, но не пропустить Сэма к драгоценной шкуре своего босса. Напрасно, не тот человек наш земной мужик, чтобы вернуться на матушку-землю с пустыми руками. И если инопланетянин не смотает удочки в направлении иной, очень далекой планеты, ждет его неминуемая гибель.



журнал с DVD



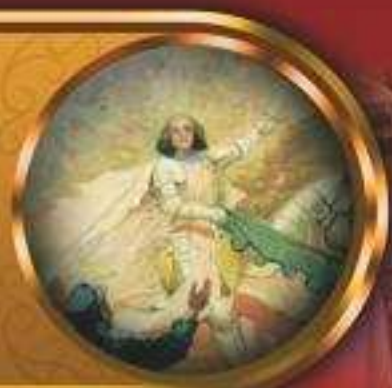
БОРИС ВАЛЬЕХО

Беседа с патриархом
фэнтези-иллюстрации



ДРАКОНЫ

Мифы и легенды



КРИПТОИСТОРИЯ

Фантастика для интеллектуалов

www.mirf.ru

**СМОТРИТЕ
С МИРОМ ФАНТАСТИКИ
В НОЯБРЕ
КУЛЬТОВЫЙ НАУЧНО-
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ**

KUB
(CUBE, 1997)

ВМАНІЯ

№11 (98) НОЯБРЬ 2005

REMARKS

MAHUA



ВИДЕОМАНИА:
Блицкурс 2 — Презентация



ТЕМЫ КОНТАКТА:
Battle for Middle-Earth;
Модификация Rise of Rome



TEMA DVD:
Half-Life 2:
Модифікація Sands of War 2



ВИДЕОМАНИЯ:
Heroes of Might and Magic 5
Games Convention — часть 2



ТЕМЫ КОНТАКТА:
DOOM III: Resurrection of Evil
— Модификация Dungeon Doom



DEMONSTRATION:
Call of Duty 2



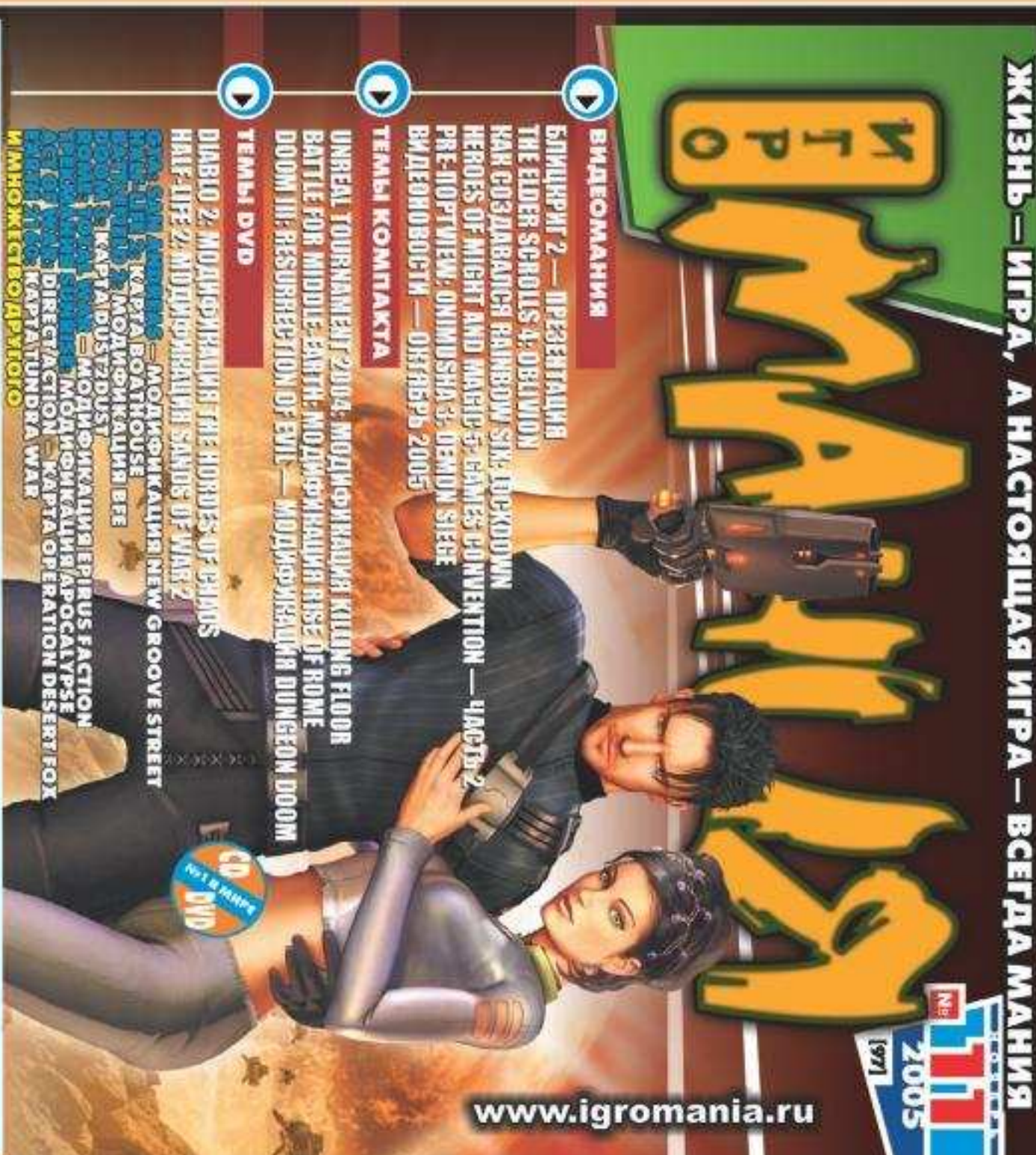
ТЕМА КОМПЛАТА:
UT2004: Модификация Killing Floor



Tembl DVD:
Diablo 2:
оригинала The Hordes of Chaos



ИПРОВАЯ ЗОНА:
Подборка карт для Earth 2160



ЖИЗНЬ – ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА – ВСЕГДА МАНИЯ

www.igromania.ru

ВИДЕОМАШИНА-ДЖЕМО-ВЕРСИИ • КОДЕКС • СОФТ И ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
ИГРОВАЯ ЗОНА • ИЗ ПЕРВЫХ РУК • РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
КИБЕРСПОРТ • ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ • МАШИНА ВРЕМЕНИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ

TEMPLE DVD

Видеоматрица

ТЕМАЫ КОНТАКТА

DOOM: THE RESURRECTION OF EVIL — MODERNIZING THE DUNGEON DOOM

TEMPLE DVD

HALF-LIFE: MONTGOMERY SANDS OF WAR?

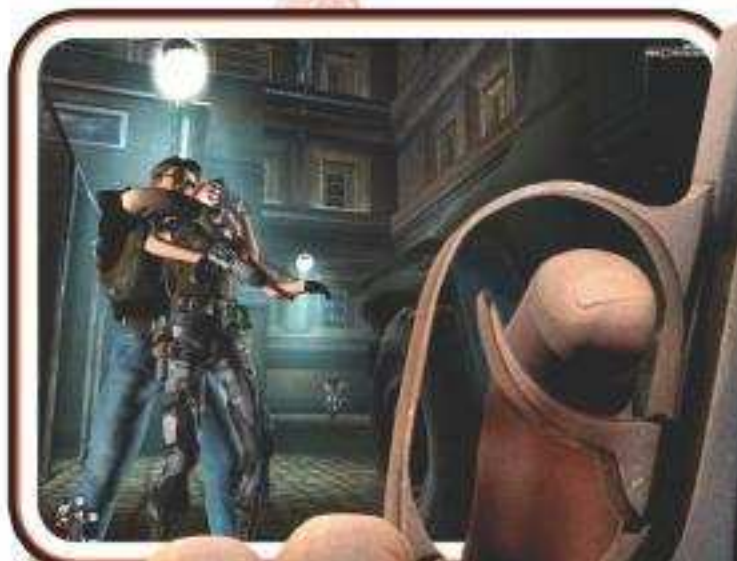
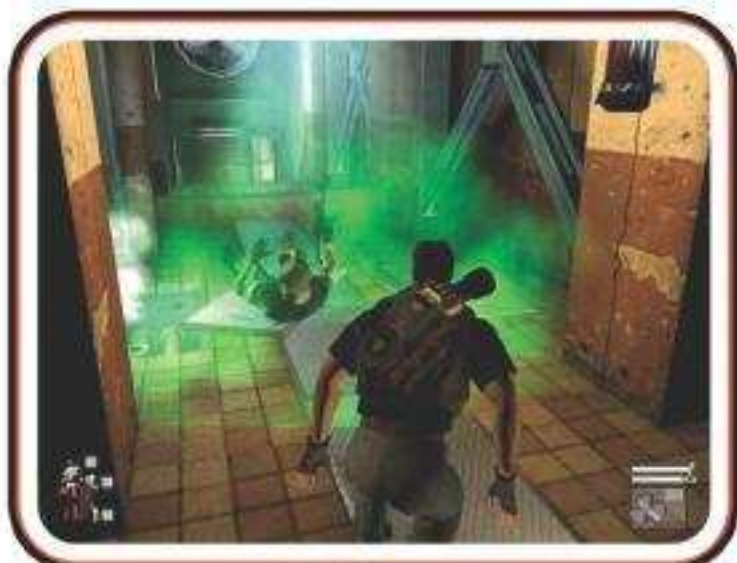
MAPA BOATHOUSE

КАРПАТІВІ ДУСТ

МОДНОКАЛІБРА ПОКАЛІБРЕ
DIRECT ACTION — KAPTA OPERATION DESERT FOX

и множество других

Акелла



СОЛО В ЖИВЫХ

Американский журналист Мэттью Картер отправляется в СССР. В чуждой стране репортер волею случая оказывается в центре заговора по организации государственного переворота. Герой попадает в руки КГБ - ночного кошмара каждого истинного американца. Личные вещи изъяты, журналист избит, и его ждет суровое наказание за профессиональное любопытство.

Удастся ли герою ускользнуть от элитных советских спецслужб, вырваться на свободу и завершить свой сенсационный репортаж... или хотя бы выжить?

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ★ место действия - СССР середины 80-х
- ★ способ действия - все возможные методы шпиона
- ★ цель действия - **ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ**



М.видео **ВИДЕОЛЕНА**

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2004 Mindware Studios s.r.o., licensed exclusively to DreamCatcher International Inc. Published by DreamCatcher Europe. Package design © 2004 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



An aerial view of a World War II battlefield. In the foreground, there are several large, dark, rectangular structures, possibly hangars or industrial buildings. A dirt road or path runs through the center. In the middle ground, there are tanks and soldiers. A large, green, biplane-like aircraft is flying in the sky. The background shows a hilly landscape with trees and more structures. The overall style is that of a vintage war game or a historical illustration.

An aerial view of a medieval town under attack. A large explosion is occurring in the center, with bright orange and yellow flames and thick black smoke rising into the air. Several buildings are on fire, and the town is surrounded by a dark, hazy atmosphere. The scene is depicted in a detailed, painterly style.

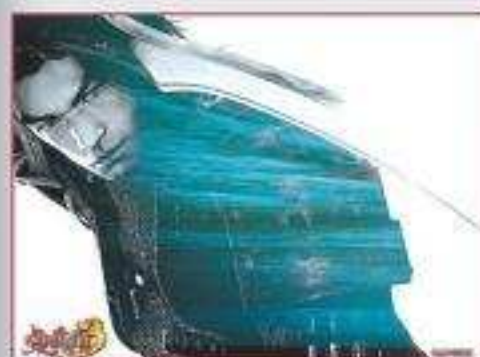


The image is the cover art for the video game 'Heroes V: The Game of Kings'. It features a central figure, a knight in ornate, dark armor with a large, flowing white cape. The knight holds a long, silver sword aloft in their right hand. The background is a dramatic, hazy landscape with a castle visible in the distance under a sunset or sunrise sky. The title 'HEROES V' is prominently displayed at the top in a large, stylized font, with 'The Game of Kings' written in a smaller font below it.



PRE-PORTVIEW

Onimusha 3: Demon Siege



Прошлогодний летний мегаблокбастер от Capcom выдвигает на PC! Жан Рено и Такеши Кенеширо выступают против демонов из древней Японии. Битва состоится в конце года! Современный Париж атакуют самураи из ада. Автоматы против закаленной стали. Совершенно неожиданный ход для, казалось бы, привычной самурайской серии. Мы вкратце расскажем вам об истории серии и, конечно, выложим все подробности о третьей части игры.



РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Final Fantasy VII: Advent Children Faint Remix 2



Вторая версия отличного монтажного ролика по новому фильму во вселенной Final Fantasy VII. Невероятный драйв и монтаж. Почти эталонная работа.

Battlefield 2: Трюкачи

Подборка совершенно уморительных роликов из популярного сетевого шутера.



ВидеонОВОСТИ — октябрь

Новый выпуск видеонОВОСТЕЙ с кадрами из Battlefield 2: Special Forces, Gun, Full Spectrum Warrior: Ten Hummers и других.

ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправляется на ТВ. Мы готовили этот проект с августа. В данный момент заканчиваются последние подготовительные работы и до конца октября (увы, не в сентябре, как сообщалось ранее) передача уже должна выйти в эфир. Место выхода — новый музыкальный канал альтернативной музыки A-One. И не спрашивайте, что это за чудо такое. На то канал и новый. Меж тем он правильный. Крутят там рок, металл и альтернативу круглыми сутками. Пока доступен лишь пользователям НТВ+, Космос-ТВ и прочих блюдецещателей. Все подробности о настройке канала смотрите по адресу www.a1tv.ru.

Суть: «Игромания» — первая профессиональная передача о компьютерных играх, от одноименного крупнейшего и всеми любимого игрового журнала на телевидении. Это такая мини-видеомания раз в неделю. Проект создается нами на 100%. Если вы смотрели хоть одну передачу об играх на ТВ, то знаете, что большинство из

них, мягко говоря, весьма далеки от идеала. Вот мы и подумали, что пора этому положить конец. Каждую неделю в телевизионной версии «Игромании» — интервью с разработчиками, видеонОВОСТИ и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите и на наших CD/DVD в рубрике «Видеомания», даже в расширенном варианте... Однако оперативность у передачи ровно в четыре раза выше.

Напоследок ответ на резонный вопрос: почему именно A-One? Все просто — это канал с 100% нашей аудиторией, руководство которого позволило сделать нам передачу полностью такой, какой мы хотим. То есть — для настоящих геймеров, а не «усредненной» серой массы. Мы, конечно, понимаем, что смотреть ее смогут далеко не все. Но это, как всегда, только начало. В общем, протирайте блюдца, у кого они есть, и настраивайте телевизоры! В то время как вы будете читать эти строки, запуск теле-«Игромании» уже должен будет состояться...

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный ftp, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие

не стоит, но ужимать двадцать минут в 1 Мб тоже не стоит.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и говорим вам — пойдет он на диск или нет. Посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству размещаемых в «Развлекательном канале».

Примечание. При создании своих работ используйте только музыку из игр!

RAZER
Copperhead



Мышь
с ИНСТИНКТОМ
убийцы

Уже в России.

www.razerzone.ru



SECURITY FILE # 11/05(98)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИГРОМАНЦЕВ В ГЕРМАНИИ



НАС СНОВА ЖДУТ В ТЫЛУ ВРАГА!

В ТЫЛУ ВРАГА 2

ЖАНР: Стратегия

ИЗДАТЕЛЬ: 1C

РАЗРАБОТЧИК: Best Way

ПОХОЖЕСТЬ: В тылу врага, Company of Heroes

МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА: Конец 2005 — начало 2006 года
<http://int.games.1c.ru/outfront2>

Пожалуй, самым главным событием прошедшей далекой уже весной КРИ 2005 стала следующая сцена. Представьте: заснеженная деревушка где-то в русской глубинке. День явно выдался беспокойным — стены домов и сараев ходят ходуном и то и дело какая-нибудь постройка с треском разваливается. В этом нет ничего странного — ведь вокруг бедного населенного пункта водят хоровод советские и немецкие войска. Развлекаются они, надо сказать, самыми экстремальными способами: вот под шквальным огнем гибнет несколько солдат, а вот с грохотом взлетает на воздух легкий бронетранспортер. И, наконец, кульминация светопреставления: немецкий танк, уходя из-под огня, начинает сдавать задом. Разгоняясь все быстрее и быстрее, он выкатывается на замерзшее озеро. Проходит несколько секунд, по льду начинают идти трещины, и вот многотонная машина уходит на дно вместе со своим экипажем. Занавес.

Для тех, кто еще не понял, поясняем — сцена эта была из рабочей версии «В тылу врага

2», продолжения одной из самых ярких и увлекательных отечественных стратегий. Разумеется, мы сразу же влюбились в эту игру (равно, впрочем, как и в первую «В тылу врага») и всячески стали искать нового свидания с ней. Ждать, к сожалению, пришлось очень долго — только осенью на выставке Softool компания 1C помогла нам вновь пробраться во вражеский тыл.

И ЕЩЕ НЕМНОЖЕЧКО КОСМЕТИКИ!

Родовые черты почтенного предка бросаются в глаза сразу: с первых же секунд становится ясно, перед нами продолжение «В тылу врага». Разработчики, впрочем, постоянно трубят, что графический движок переделан практически полностью. Да, это действительно так: «В тылу врага 2», пожалуй, в разы красивее первой части — больше всего происходящее на экране напоминает скриншоты из Company of Heroes. Вот только стиль остался прежним: суровый, серый и в то же самое время по-своему яркий. В потоке практически одинаковых игр по Второй мировой «В тылу врага 2» выделяешь практически сразу.

Но давайте перейдем к нашим красотам. Отметим сразу — у разработчиков было от чего оттолкнуться. Движок оригинальной «В тылу врага» не только выдавал картинку, которая очень красива даже по сегодняшним меркам, но еще и щеголял недурственной физикой и возможностью разрушить почти все, до чего дотянутся шаловливые ручки игрока. Поэтому, создавая вторую часть, сотрудники

Best Way пошли по предсказуемому пути — они просто увеличили детализацию. Один простейший пример: камеру во «В тылу врага 2» можно приблизить практически к самой земле, причем краснеть за то, что увидит игрок в этом случае, разработчикам не придется. Картинка настолько подробна, что движок можно запросто использовать для экшена средней руки — получится ничуть не менее красиво, чем у конкурентов. Впрочем, почему «можно»? Не стоит забывать про то, что несмотря на свою стратегическую направленность игра по-прежнему позволяет нам в любой момент переключиться на прямое управление одним из юнитов — будь то танк или пехотинец. Так что будет вам и капелька экшена.

Разумеется, у разработчиков готовы новые трюки — надо ведь, чтобы пользователь был доволен. Про то, что зазевавшихся танкистов теперь может ждать участь ливонских рыцарей, мы уже рассказывали. Теперь же послушайте про игрушку, которая, пожалуй, будет любимцей всех игроков во «В тылу врага 2», — огнемет. В теории все просто — сжигаем вражескую пехоту, поджигаем постройки и бронетехнику, выгоняя злодеев наружу, и так далее. На практике же это превращается в удивительно красивое представление — настолько хорошо разработчики подобрали спецэффекты и настолько тщательно смоделировано действие оружия. Например, при желании с помощью огнемета можно будет даже подпалить траву — пожар, разгоревшись, охватит добрый кусок



Сегодня в клубе будут... танки!



А это у нас что такое? Опять Нормандия, да?



карты. Можно ли это использовать в своих целях? Ну, если у вас хватит смекалки...

ГЕНИИ В КАСКАХ

Впрочем, главные открытия ожидают нас не на экране, а значительно глубже — там, где спрятался геймплей. Уже в самом первом анонсе игры разработчики громкогласно пригрозили полностью переработать искусственный интеллект подчиненных. Ур-ра празднику непослушания! Судя по тому, что нам наобещали, под руководством игрока во второй части окажутся ребята сплошь инициативные, активные, самостоятельные... хоть снимай виртуальные погоны и китель да подавай в отставку. Солдаты, мол, будут совершенно не похожи на своих бестолковых предшественников. Отправь их в место, которое расположено чуть ли не на другом конце карты, — и они сами организуются, выберут построение, а потом, вырезав огромное количество врагов и выполнив по пути половину заданий, доберутся до пункта назначения. И это лишь самый банальный пример. Кто-то бросился в атаку? Поддержим смельчака! На соседней улице блуждает одинокий дружественный танк? Прикроем бедолагу — ведь в городе бронетехника столь беззащитна.

Впрочем, на данный момент обещания выполнены максимум наполовину. Искусственный интеллект действительно очень активен — подчиненные ни на секунду не успокаиваются, постоянно меняют позиции, атакуют, отступают, за кем-то гонятся. Но суэта эта зачастую оказывается бессмысленной — кремниевому мозгу все-таки далеко до человеческого разума. Кроме того, от мельтешения, которое творится на экране, уже минут через пять сводит глаза: хочется заменить мышинный курсор на палку покрупнее — и по шее, по шее заразам!

Со временем, правда, успокаиваешься, привыкаешь и даже начинаешь понимать, что в инициативности подчиненных все-таки есть свои плюсы. Так, теперь они, оказавшись без присмотра, запросто способны самостоятельно подавить какую-нибудь огневую точку — если же враг перейдет в контратаку, то бойцы очень даже успешно постояят за себя. Правда, намного сложнее стало ходить в атаку — стоит отвлечься хоть на се-

кунду, как оставленные без внимания войки обязательно организуют что-нибудь такое, что противоречит вашим планам.

Вообще, создается такое впечатление, что весь геймплей «В тылу врага 2» будет основан именно на сосредоточенном тщательном руководстве всего несколькими юнитами. Это чувствуется даже в том, как построены миссии: в них большинство бойцов управляется компьютером, нам же выдают всего пять-шесть солдат и — в самом лучшем случае — какой-нибудь не очень мощный танк.

Играть при таком раскладе очень необычно. Дело в том, что в оригинальной «В тылу врага» почти всегда можно было остановиться, отдышаться, сгруппировать всех подчиненных в каком-нибудь безопасном местечке, а потом, три раза обдумав свои действия, потихонечку начинать воплощать планы в жизнь. Здесь подобное не выйдет — искусственному интеллекту союзников, по большому счету, наплевать на то, что мы решили сделать себе перерыв. Компьютер постоянно рвется вперед, ввязывается во все новые и новые бои, увлекая нас за собой, заставляя искать место в той свалке, которая творится на экране, — ведь в одиночку пройти большинство миссий игры будет, похоже, просто невозможно.

В итоге «В тылу врага 2» выглядит как стратегия, смешанная с огромной порцией экшена, — динамичная и достаточно сложная, она требует очень быстрых и одновременно вдумчивых действий. И игрокам, разумеется, не останется ничего, кроме как пойти ей навстречу — ведь, судя по тем трем миссиям, которые были показаны нам на выставке, проект получается потрясающе захватывающим. Вот, например, отряд американцев штурмует городок, в котором окопались немцы. Дерзкая перестрелка — и единственный выделенный нам в поддержку танк взрывается. Впрочем, отступать уже поздно — солдаты врываются на площадь, которую немцы просто усеяли своими укреплениями. Компьютер, разумеется, ошибается и попадает под шквальный огонь. Приходится выручать товарищей, заходить с флангов, пробираться дворами в тыл, обрушивать на самые опасные места настоящий дождь из гранат. А

потом неожиданно все затихает: площадь пуста, на ней видны только трупы врагов да несколько уцелевших товарищей. Из подворотни вдруг выскакивает очумевший немецкий солдат, который бежит в совершенно непонятном направлении. Один из американцев бьет его прикладом и устремляется в погоню. Вместе они забегают в ближайшее здание. Секунда. Вторая. Третья. Удар и короткий крик. Наши победили!

А вот другая забавная сцена. В самом разгаре бой за улицу. На одной стороне окопались немцы, на другой — американцы. Перестрелка разгорелась нешуточная — у противников отличные позиции и выкурить друг друга они банально не могут. И тут неожиданно появляется... немецкий мотоцикл с коляской, который непонятно зачем выкатился на эту улицу. Жить тарантасу осталось недолго — шквальным огнем американцы отправляют байкеров-в-касках на тот свет. Весело, очень весело.

Вообще, городской бой показан во «В тылу врага 2» просто отлично: на улицах творится настоящий хаос, в котором банально не понять, где свои, а где чужие. Солдаты сбиваются в кучу-малу, куда-то бегут, в кого-то стреляют, попадают под ответный обстрел, отступают — а в центре всей этой кутерьмы обязательно оказывается наш небольшой отряд. Играть, признаемся мы вам, намного интереснее, чем в первую часть, просто потому, что теперь чувствуется какой-то сумасшедший драйв, который бросает игроку вызов, заставляет его рисковать, прорываться вперед, полагаясь зачастую на интуицию, а не на разум и хитрость. Да, возможно, второй части не будет хватать той вдумчивости, что была в оригинале, зато она способна просто очаровать своей неумемной динамикой.

■ ■ ■

Успех «В тылу врага 2» можно предречь уже сейчас, когда до выхода игры осталось еще несколько месяцев. Яркий, совершенно новый геймплей, похорошевшая графика, множество интересных возможностей — разве перед подобным можно устоять? Нет, нельзя. Так что собираем вещи и отправляемся туда — в тыл врага. ■



Артиллеристы подпустили врага слишком близко. За что теперь и поплатятся.



Обратите внимание — на заднем плане чудо-юдо гибрида трамвая с бронепоездом. Отличная, кстати, штука для городского боя.



SECURITY FILE # 11/05/98

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

САМАЯ КРАСИВАЯ БИТВА

«ИГРОМАНИЯ» СЛЕДИТ
ЗА НАСТУПЛЕНИЕМ НОВОГО «ВЕКА ИМПЕРИЙ»



AGE OF EMPIRES III

- ЖАНР: Стратегия
 - ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
 - РАЗРАБОТЧИК: Ensemble Studios
 - ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
 - ПОХОЖЕСТЬ: Серия Age of Empires, Empire Earth, Казаки
 - МУЛЬТИПЛЕЕР: Интернет, локальная сеть
- ДАТА ВЫХОДА: Октябрь 2005 года
www.ageofempires3.com

По последним сообщениям метеорологов, ураган под названием **Age of Empires III** набирает силу и уже совсем скоро достигнет наших с вами компьютеров, грозя вырвать из нормальной жизни миллионы людей по всему миру. И как раз в тот самый момент, когда население планеты замерло в тревожном ожидании, мы самоотверженно отправились навстречу катастрофе — «щупать» рабочую версию игры. За эту уникальную возможность мы от всей души благодарим добрых волшебников из фирмы 1C. Именно они любезно пригласили нас в свой уютный офис и позволили несколько часов кряду гонять солдат по виртуальным полям боя. Так что ниже по течению вас ждут исключительно факты и впечатления от «живой» Age of Empires III — и никаких домыслов или предположений. Прямо здесь и сейчас вы узнаете всю правду о том, как будет играть и выглядеть одна из самых ожидаемых RTS уходящего года.

ЭТО НАША КОРОВА, И МЫ ЕЕ ДОИМ

После весьма глубокого погружения в мир игры можно с уверенностью говорить о том, что разработчики из **Ensemble Studios** решили не изобретать велосипед и продолжили доить свою корову — а ведь ей уже сто лет в обед. Дело в том, что геймплей Age of Empires III процентов эдак на восемьдесят скопирован с Age of Empires и Age of Empires 2: Age of Kings, которые мир узрел, соответственно, в седом 1997 и хромом 1999 годах. В общем, дожди в коленках знакомая схема «копай-строй-вой» не претерпела со времен первой части практически никаких изменений.

Итак, приступив к активным боевым и сельскохозяйственным действиям (кстати говоря, размер здешних карт удручающе мал), первым делом смотрим, какие в нашем распоряжении есть людские ресурсы. Если речь идет о кампании, то, как правило, это несколько крестьян, герой (в тех миссиях, которые были доступны в рабочей версии, — заросший щетиной и жутко свирепый шотландец по имени Генри Морган) и милый такой фургончик, который, словно по волшебству, превращается в городской центр, где, понятно, уже будет можно нанимать рабочих для дальнейшего развития.

Успешно заложив основу нашего будущего поселения, приступаем к банальному занятию — найму батраков и отправке их на заготовку леса, промывку золота и добычу еды. Заметим, что в новой части разработчики чуточку упростили добычу ресурсов: отныне крестьяне не та-

скают на склад добытые потом и кровью товары, а, так сказать, записывают их на ваш счет прямо на месте. Поэтому, распределив рабочих на добычу всякого разного добра, можно смело о них забыть и сосредоточиться на строительстве города и, что особенно важно, стремительном техническом развитии. Удобно!

Собственно, когда ресурсы начнут исправно поступать в закрома родины, надо совершить еще одно древнее как мир действие — построить большое поселение и собрать войска. Возводите дома, чтобы поднять лимит населения, стройте казармы и муштруйте в них непобедимую армию, не забывайте о конюшнях, в которых можно нанимать кавалерию, о заводах, где собирают пушки, и т. д. Построек в Age of Empires III много, но, увы, почти все они перекочевали прямиком из первой и второй частей. Все эти кузницы, мельницы, защитные башни и стены мы встречали не раз и не два. Хотя, повторимся, мы видели далеко не всю игру — может, в других компаниях будет и иначе.

Увлечшись строительством и добычей ресурсов, ни в коем случае нельзя забывать и о науке: изучайте новые способы пахоты и повышайте, таким образом, темпы добычи еды, разрабатывайте более современные пилы, после чего древесина начнет поступать на склад в несколько раз быстрее. Кроме того, обязательно улучшайте свои войска: исследуйте новые виды пороха и брони, возвращайте выносливых коней, изучайте уникальные способыковки сабель и прочая, прочая.



Одни из самых красивых сцен Age of Empires III — морские сражения. Вы только посмотрите на этот охваченный пламенем корабль противника!



Прежде чем высадить на остров солдат, нелишне будет «обработать» берег из корабельных пушек.



ОПЫТ — СЫН ОШИБОК ТРУДНЫХ

Отдельно стоит рассказать о том, что в Age of Empires III появилось такое понятие, как опыт, который выдается в промышленных количествах буквально за каждое ваше действие, начиная с банальной постройки кузницы и найма солдат и заканчивая успешным истреблением войск противника. Собственно говоря, опыт нужен для того, чтобы вызывать из вашей столицы подкрепления и ресурсы. Чем выше ранг вашего правителя, тем более мощных юнитов вы можете заказывать и тем более весомой становится гуманитарная помощь из дома.

Кроме того, за счет очков опыта вы сможете апгрейтить свою столицу, возводя новые здания, благодаря чему получите доступ к еще более сильным войскам. Надо сказать, что эта довольно интересная новин-



А вот, собственно, и наша столица. На этом экране вы можете вызывать подкрепление и заказывать ресурсы.

ка не только насыщает геймплей, но и реально может помочь в развитии вашего молодого поселения.

Научных открытий в игре — сотни, так что скучать не придется, а добытые богатства никогда не лягут мертвым грузом на складах.

Плюс ко всему в Age of Empires III, как и в предыдущих частях сериала, необходимо как можно быстрее переходить из одной эпохи в другую — всего их тут пять. Все, что нужно для технологического скачка, — определенное количество запасов в закромах родины и чуть-чуть свободного времени. Причем зевать не рекомендуется, ибо если медлить, то не стоит удивляться, когда к вам нагрянет противник, вооруженный ружьями и пушками, а в вашем распоряжении будут жалкие арбалетки и копейщики, которые полягут, даже не успев понять, что же произошло.

Ясно как день, что почти в любой стратегии изобретения, добыча ресурсов и прочие радости мирной жизни нужны только для того, чтобы сколотить большую и злобную армию, а затем с ревом обрушиться на поселение конкурента, предать огню его города и отправить на тот свет его солдат. Не волнуйтесь, сражаться в Age of Empires III придется часто и много. Однако, увы, механика битв тут точно та же, что и в сотне прочих RTS: собираем армию, строим артиллерию — и вперед, на врага. Ежели первая атака провалилась, не беда. Еще один призыв, и вот уже очередная порция пушечного мяса штурмует вражеские укрепления. К сожалению, масштаб здешних сражений как-то не впечатляет. В Age of Empires III сорок юнитов — это уже целая армия, способная взять приступом практически любой город. По сравнению с теми же «Казками» как-то, знаете ли, бедновато. Ну а про здешнюю тактику вообще умолчим, ибо, как и в старые добрые времена, любую битву можно элементарно выиграть, собрав в кучу большую и свирепую толпу вояк и бросив их в лобовую атаку. Если хотите поупражняться в воинском искусстве, то Age of Empires III явно не то, что вам нужно.

Если сравнить игру с прошлыми частями серии, то обращаешь внимание на то, что скорость действия заметно повысилась. Здания возводятся стремительно, новые технологии изучаются моментально, а солдат можно сразу заказывать отрядами по пять человек. Бои же протекают с натурально сверхзвуковой скоростью: подчиненные гибнут быстро, так что самое крупное сражение тут едва ли продлится больше десятка минут. В общем, очень динамичная забава получается.

Однако, как ни крути, но по-настоящему свежих решений в Age of Empires III — раз, два и обчелся. Да, в поселениях индейцев можно отгрохать торговую палатку и нанимать аборигенов. Да, появилась довольно интересная возможность вызывать из столицы государства, которым вы управляете, подкрепления. Ну и все, пожалуй. Парадокс в том, что, несмотря на столь небогатый ассортимент новинок такой вот, можно сказать, классический геймплей абсолютно не надоедает, а играть действительно увлекательно.

КРАСОТА СПАСЕТ МИР

Но, конечно, главный козырь Age of Empires III, который — ей-богу! — с легкостью перебивает все минусы, — графика. О да, господа и дамы, такой картинке мы не видели еще ни в одной стратегии. Можно бесконечно любоваться этим потрясающим океаном, в котором весело прыгают рыбки; волнами, которые лениво накатывают на прибрежный песок; солнечными лучами, которые, искрясь и переливаясь, яркими нитями прорезают морскую гладь. Дух захватывает от здешних морских сражений: когда до боли красивые и величественные галеоны неспешно разворачиваются бортами, а затем дают залп и поле битвы на несколько секунд заволакивает красивейший дым — ощущение, что смотришь дорожную голливудскую картину о пиратской жизни.

Можно бесконечно долго рассказывать о покачивающихся на ветру пальмах, о фантастически красивой траве, о юнитах и зданиях, которые щеголяют немыслимой детализацией и превосходной, до дрожи реалистичной анимацией. Страшно представить, сколько сил вбухали граждане из Ensemble Studios в создание столь потрясающей графики, но именно благодаря ей Age of

Empires III оправдывает каждый рубль, который вы истратите на эту игру. Практически любая тутюшная сцена — это готовая обложка для рабочего стола. Знай себе успевай скриншоты снимать.

А уж когда дело доходит до битвы, хочется аплодировать стоя. Снаряды рвут землю, дым от ружейных выстрелов буквально застилает поле боя, подбитые башни яростно горят, а раненые солдаты как подкошенные валяются на землю, корчась в предсмертной агонии. Откровенно говоря, здешним сценам сражений позавидовал бы и матерый художник-баталист.

В довершение всего разработчики прикурили физический движок под названием Havok 2, благодаря чему битвы выглядят еще более зрелищно. От взрыва снаряда «тряпичные» модели бойцов разлетаются в разные стороны, целые куски зданий отбиваются в голубые дали, и, что самое главное, все это происходит в строгом соответствии с физикой старика Ньютона. Скажем честно, после тех красот, что мы увидели, не влюбиться в Age of Empires III просто невозможно. Правда, рекомендуем уже сейчас закупаться компьютерами самой продвинутой конфигурации и не забыть загрузить на борт пару гигабайт оперативной памяти. Иначе все тутюшные красоты будут тщательно скрыты и впечатление от игры у вас сложится, мягко говоря, не совсем адекватное.

■ ■ ■

Уже сейчас понятно, что никаких революционных изменений в геймплее ждать не приходится. Age of Empires III явится публике в до боли классической роли. Как и восемь лет назад, мы будем строить и воевать, изучать новые технологии и добывать ресурсы и всеми силами стремиться удержаться на острие прогресса. И признаемся честно: если бы игра не обладала фантастически красивой графикой, то впору было бы уже сейчас готовить гроб и гвозди. Но, к счастью, все новейшие технологии последних лет нашли свое место в новом блокбастере от Microsoft, благодаря чему Age of Empires III смотрится просто великолепно. Да и играется тоже. Ждем октября, когда на свет божий появится более чем достойное продолжение линейки самых известных исторических RTS под названием Age of Empires. ■



Этот гигант — самое мощное орудие в игре. Оно способно в считанные секунды уничтожить внушительный отряд противника.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

SunAge

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Lighthouse Interactive ■ Разработчик: Vertex 4
 Похожесть: Command & Conquer ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Дата выхода: Зима 2006 года

За те долгие годы, что существует жанр стратегий в реальном времени, мы с вами перекопали миллионы гектаров пустынь в поисках спайса, выкачали из инопланетных недр мегатонны тибериума и наплодили несметные полчища зергов. А потом убили их. Короче, RTS-тема раскрыта полностью.

Впрочем, это не мешает господам-игроделам с упорством циклевальной машинки продолжать штамповать стратегии по рецепту десятилетней давности. Встречаем очередных поклонников бессмертного сериала **Command & Conquer** — студию **Vertex 4**, сотрудники которой сооружают игру-как-у-всех под названием **SunAge**.

Рассказывать про SunAge, право слово, совершенно неинтересно — настолько предсказуемым и банальным выглядит проект. Возьмем, например, сюжет: в далеком-далеком будущем с человечеством случается... ур-ра, капут! Впрочем, горстка людей, как и полагается, выживает и тут же раскалывается на две половины: обычных «сапиенсов» и неких культистов. Между ними, разумеется, начинается... ур-ра, война! Ну а для полного веселья разработчики пригласили на карнавал... ур-ра, цивилизацию роботов!

Колошматить друг друга этот балаган будет, разумеется, не на Земле, а на некой живописной планете, куда людей обеих «пород» привел внезапно открывшийся портал (а сценариста, надо понимать, к такому сюжетному ходу привело внезапное замыкание в мозгах).

Ну-с, хотите еще банальных банальностей? Пожалуйста: одиночная кампания длиной в 24 миссии, стандартный ассортимент юнитов и самый-самый обычный мультиплеер. Помимо этого разработчики обещают достойную графику и интуитивно понятное управление. С последним пунктом проблем действительно быть не может: интерфейс стратегий в реальном времени за многолетнюю историю жанра вылизан до блеска. Так что достаточно лишь грамотно скопировать все удачные находки коллег по цеху. А вот насчет достойной графики... знаете, мы глядим на скриншоты и пока, к сожалению, не верим.



Ведущий рубрики: Алексей Бутрин

Secret Files: Tunguska (2400)

Жанр: Адаптация ■ Издатель: Deep Silver ■ Разработчик: Fusionsphere Systems
 Похожесть: Syberia ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Лето-осень 2006 года



«Сюжет оригинальностью не блещет». Поверьте, этот журнальный штамп порядком надоел не только вам — читателям, но и нам — рецензентам. Однако что делать, если большинство игр действительно заслуживают подобного высказывания? Порядок слов разве что менять — «оригинальностью не блещет сюжет», например...

Но, к счастью, бывают и в датском королевстве солнечные дни. Есть один игровой жанр, в котором банальные и заезженные сюжеты встречаются крайне редко. Речь, разумеется, идет о адаптациях — они жить не могут без достойной интриги. И проект **Secret Files: Tunguska** от молодой студии **Fusionsphere Systems** — живое тому доказательство.

Итак, давайте мысленно перенесемся почти на сотню лет назад. Тридцатого июня 1908 года в районе Подкаменной Тунгуски прогремел взрыв, сила которого, по оценке экспертов, была эквивалентна двум тысячам Хиросим. Над тайгой поднялось огромное грибовидное облако, а звук взрыва отчетливо слышали в нескольких сотнях километров от эпицентра. Внятного объяснения природы тунгусского феномена не дано и по сей день. В общем, есть где разгуляться фантазии.

Действие **Secret Files: Tunguska** разворачивается уже в наши дни. Главная героиня игры — Нина Коленкова, молодая русская девушка, которая эмигрировала в Германию. А вот отец Нины, Владимир Коленков, менял водку на шнапс не стал и остался жить в России, что, впрочем, не помешало ему периодически встречаться с дочкой. Но в один не совсем прекрасный день получилось так, что на очередную «явку» папаша не приехал. Почти сразу же после этого Нина получила загадочное письмо по электронной почте. Попытки обратиться в полицию только еще больше запутали ситуацию — копы явно что-то знали, но неуклюже пытались скрыть информацию. Так что пришлось нашей героине отправиться на Родину — искать папашу. Вместе с Ниной в «страну балалаек и медведей» решает поехать и ее немецкий бойфренд Макс Грубер. В поисках пропавшего Владимира Нину и Макса ждет множество приключений и открытий — даже инопланетян увидят, счастливицы! Ну и тайну тунгусского феномена разгадают по пути.

Как и в большинстве «парных» квестов, в **Secret Files: Tunguska** управлять героями игроку придется по очереди. Сам же геймплей основан на решении головоломок с предметами. Создатели «Тунгуски» утверждают, что перелопатили не один десяток приключенческих игр, и обещают не повторять традиционных для жанра ошибок — то есть в игре не будет утомительного пиксельхантинга и квестов, которые проходятся методом тупого перебора содержимого инвентаря.

Правда это или нет — узнаем только после появления проекта на прилавках. Зато уже сейчас мы можем порадоваться очень симпатичной и стильной графике. Движок **Secret Files: Tunguska** сочетает фотореалистичные двухмерные задники с качественными трехмерными предметами и персонажами. Плюс, добавьте сюда очень тщательно проработанные погодные эффекты. Выглядит очень и очень мило — игру уже сейчас можно смело сравнивать с самыми красивыми квестами современности.



Grand Raid Offroad

Жанр: Автосимулятор ■ Издатель: Не объявлен ■ Разработчик: Asobo Studio ■ Похо-
жесть: Offroad ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Не объявлена



Рынок автосимуляторов — настоящая поляна с долларами. Ведь любовь к «машинкам» у любого существа мужского пола намертво «прошита» в мозгу. Впрочем, это не значит, что глупым самцам можно впарить любую ерунду «про тачки». Достойный автосимулятор должен быть масштабным и одновременно разнообразным. С первым пунктом у недавно анонсированного **Grand Raid Offroad** все в порядке. Детище французской студии **Asobo** уже сейчас гордо щеголяет впечатляющими цифрами: карты площадью в десятки тысяч (!) квадратных километров, автопарк из тридцати внедорожников, включая грузовики и пикапы, отличный набор одиночных и сетевых режимов игры и далее-далее.

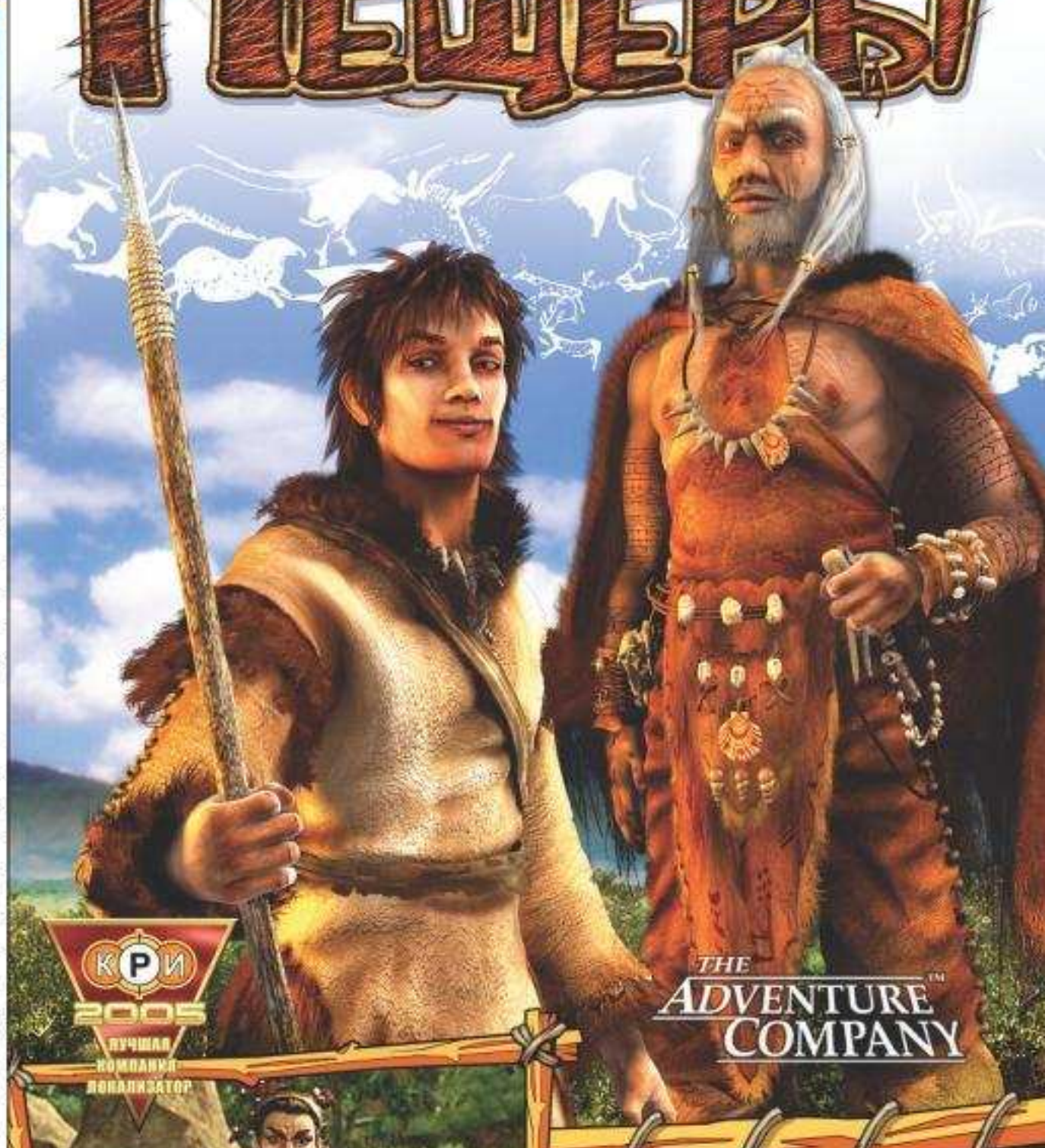
Честное слово, после такого замечательного начала невольно начинаешь ждать ложки дегтя. И, к сожалению, дожидаетесь. Дело в том, что машины в игре не лицензированные. Впрочем, разработчики вообще обходят стороной этот прискорбный факт, предпочитая нахваливать другие качества своего детища. Так, например, нам обещают потрясающий реализм — тут и правдоподобная физика, и «честная» модель повреждений, и даже погода, которая будет влиять на поведение автомобилей. Так, например, если дорожное покрытие размочит дождем... хотя какое «дорожное покрытие»? В большинстве игровых режимов **Grand Raid Offroad** нас ждет практически сплошное бездорожье. Суть игры проста: нам придется ориентироваться на местности и самостоятельно выбирать наиболее короткий путь к финишу. Будут, впрочем, и заезды по контрольным точкам, захват флага и другие «классические» состязания.

Во время гонок, кстати, стоит как можно чаще смотреть по сторонам — разработчики обещают сделать в **Grand Raid Offroad** очень разнообразную и красивую природу. В игре найдется место и лесам, и пустыням, и рекам, и горам. К слову, на некоторых скриншотах можно заметить весьма забавный винегрет — например, пальмы, растущие в добром соседстве с елками и лиственными деревьями. Впрочем, мы надеемся, что эти «мелочи» будут исправлены ближе к релизу.

Есть и другие, более серьезные придирки. Так, несмотря на то что разработчики очень энергично восторгаются своим графическим движком, реальные его возможности оставляют, если честно, желать лучшего. Картинка серая, детализация слабая — в общем, до самых красивых игр в жанре не дотягивает. Однако если французы выполнят все остальные обещания, то на **Grand Raid Offroad**, возможно, и придется обратить внимание — ведь симуляторов «внедорожных» гонок очень мало. В почете у разработчиков все больше ралли да стритрейсинг.



ЕCHO: SECRETS OF THE LOST CAVERN ТАСНА ЗАБЫТОЙ ПЕЩЕРЫ



КРИ
2005
ЛУЧШАЯ
КОМПАНИЯ
ЛОКАЛИЗАТОР

THE
ADVENTURE
COMPANY

Эта удивительная история произошла 15 тысяч лет тому назад. В ту далекую пору, когда наши предки делали первые шаги к познанию окружающего их, огромного и опасного мира. Спасшийся, от когтей разъяренной львицы под каменными сводами пещеры, молодой

охотник Арок обнаруживает на ее стенах таинственные рисунки. Они напоминают ему о странном путнике по имени Клем, который останавливался в племени Арока многие зимы тому назад. Греясь у костра, Клем рассказывал маленькому Ароку об удивительном мире духов и рисовал на камнях живые картины. Следуя внезапному зову сердца, юноша решает отыскать странного путника. И отправляется в путешествие полное опасностей и приключений.



- От создателей шумевшего квеста «Возвращение на таинственный остров» созданного по мотивам классического романа Жюль Верна;
- Реалистичная графика откроет живописные картины - горные реки, долины и пещеры;
- Замечательное музыкальное сопровождение погрузит вас в атмосферу игры;
- На Вашем пути встретятся дикие животные, древние племена, множество опасностей и тайн;

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2005 "Akella"
© 2005 "The Adventure Company"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла

Driver: Parallel Lines

Жанр: Action/Гонки ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Reflections Interactive
 Похожесть: Серия Driver ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Март 2006 года



Похоже, грандиозное идеологическое противостояние между двумя автоэкшенами — **Grand Theft Auto** и **Driver** — наконец-то закончилось. Причем закончилось поражением последнего. Разработчики **Driver** решили на время завязать с экспериментами, достали записные книжки, ручки и аккуратно законспектировали формулы успеха Тони Верчетти и Карла Джонсона. Так что их новую игру **Driver: Parallel Lines** уже сейчас можно смело переименовывать в «Driver: найди десять отличий от GTA». Не верите? Сравните сами.

Место действия **Parallel Lines** — Нью-Йорк образца 70-х. В игре будет практически полностью воссоздан Манхэттен, а также основные его пригороды. В роли четвертого по счету «водилы» выступает панкообразный парнишка с прозвищем **The Kid**. Несмотря на молодой возраст, наш «Дитя» уже успел встать на криминальную тропку — его жизнь в преступном мире Нью-Йорка начнется с несложных курьерских миссий. Ближе же к концу игры герой, согласно всем законам жанра, разбогатеет, заматерееет и станет крутым криминальным авторитетом.

Дальнейшие parallel'i с **GTA** еще более показательны. К примеру, провал миссии в новой части не будет фатальным — практически любое задание можно пройти повторно, даже не пользуясь волевым заклинанием **save/load**. А можно и вообще не проходить, попробовав силы на другом фронте. Дружелюбность игры поражает — даже для завершения основной сюжетной линии необязательно выполнять абсолютно все миссии.

Разумеется, подавляющее большинство заданий так или иначе связано с поездками на авто — и лишь около 20% игрового времени мы будем бегать на своих двоих. К примеру, в начале игры придется пробраться в тюрьму и организовать побег заключенного, перебив охрану.

Ассортимент автомобилей и мотоциклов в **Parallel Lines** намного шире, чем в прошлой части — более восьмидесяти экземпляров. Как и раньше, основными средствами передвижения игрока будут спортивные байки и «мускульные» машины. Еще один приятный момент — на некоторых улицах Нью-Йорка разработчики обещают организовать очень плотное движение, что, разумеется, сделает миссии с погонями намного увлекательнее.

Почти все «железные кони» в **Parallel Lines**, кстати, поддаются тюнингу, который влияет как на технические характеристики, так и на внешний вид. Впрочем, подобная доводка обойдется в огромную сумму — так что иногда будет проще обзавестись новым экипажем.

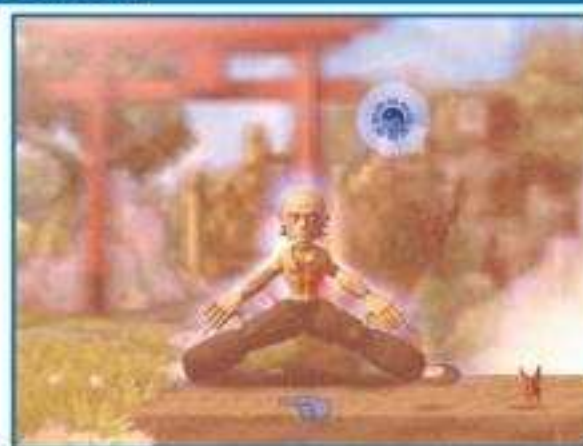
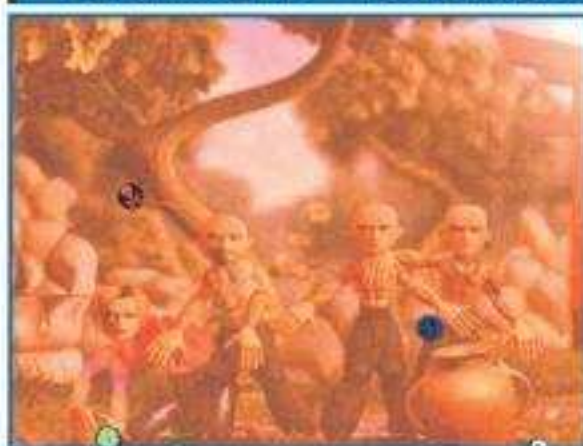
Само собой, разработчики собираются переделать управление, из-за которого прошлая игра получила так много тумачков. Лучше станет и графика — новый движок должен отлично передавать эффект головокружительной скорости, при этом радуя нас качественными спецэффектами и очень детальной картинкой.

Впрочем, пока это только обещания — окончательно расставить точки над **i** в слове «Driver» можно будет только в марте 2006 года. Очень надеемся, что игра не повторит судьбу предыдущей части и в то же время не скатится до уровня банального **GTA**-клона, растеряв при этом всю свою самобытность.



Rag Doll Kung Fu

Жанр: Файтинг ■ Издатель: Lionhead Studios/Valve Software
 Разработчик: Lionhead Studios ■ Похожесть: Heavyweight Thunder
 Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Не объявлена



Сложно ли овладеть кун-фу? Ну-у-у... если десяток лет тренировки для вас является сущей ерундой — то нет. В противной ситуации придется использовать читерские методы. Например, как Нео, великий покоритель Матрицы, взять и «залить» все приемы прямо к себе в мозги. Что, никак не можете понять, где у вас на голове **USB-разъем**? Оставьте эти бесплодные поиски. Можно ведь и просто вооружиться компьютерной мышкой, хорошим интернет-соединением и файтингом **Rag Doll Kung Fu** от небезызвестной компании **Lionhead Studios** и вперед — колошматить врагов.

Больше всего игра похожа на недавний симулятор бокса **Heavyweight Thunder**. Для того чтобы повернуть прием, нужно будет... нарисовать с помощью мышки замысловатую фигуру. Чем сложнее ваши каракули — тем больше синяк под глазом противника. В **Heavyweight Thunder** подобная система, если честно, провалилась — драться было скучно и сложно. Впрочем, это не означает, что на «мышинном махаче» следует поставить крест — у **Lionhead Studios** есть огромный опыт разработки необычных и очень успешных игр, так что их кун-фу может оказаться намного сильнее кун-фу мало кому известных компаний **Iridon Interactive** и **RoundHouse Entertainment**.

Помимо нетрадиционного управления нам обещают правдоподобную физику, хороший графический движок, превосходную анимацию и щедрую порцию здорового юмора — так что на игру, пожалуй, стоит обратить внимание. Выйти **Rag Doll Kung Fu** должна уже в этом году.

Black Buccaneer

Жанр: Action/Horror ■ Издатель: 10tacle Studios ■ Разработчик: Widescreen Games
 Похожесть: Gladiator ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Лето 2006 года



Что нужно для того, чтобы стать пиратом? Пристрелиться к рому, купить черную повязку на глаз, завести попугая и в совершенстве овладеть матерным лексиконом? А вот и нет! Достаточно найти и нацепить на шею волшебный пиратский амулет в виде черепа.

Именно таким упрощенным путем решил пойти Фрэнсис Блейд — герой игры **Black Buccaneer** от студии **Widescreen Games**. В далеком XVI веке он попал в шторм и потерпел кораблекрушение у берегов необитаемого острова где-то на Карибах. На суше Фрэнсис находит упомянутый амулет и, следуя древнейшему инстинкту хиппи, тут же одевает новую фенюку себе на шею.

И зря! Бывший хозяин амулета — могущественный Черный пират, последовав примеру Саурана, от души зарядил свою бижутерию злобной магией. В результате незадачливого Фрэнсиса тут же хватает шизофрения наполовину с раздвоением личности. В этом измененном состоянии сознания наш герой посетит 26 игровых уровней в девяти различных мирах, найдет сокровища и отправит на тот свет несметные полчища монстров.

Основа геймплея — классический экшен с видом от третьего лица. По словам разработчиков, нас ждет огромное количество приключений, сдобренных термоядерным хоррором. К сожалению, судя по скриншотам, в этот коктейль добавится и посредственная графика, которая, как всегда, испортит весь вкус. Впрочем, разве настоящего пирата напугают страшные модели и мутные текстуры?

The Wall

Жанр: Action ■ Издатель: Play Ten Interactive ■ Разработчик: World Forge
 Похожесть: Kreed ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Дата выхода: Не объявлена



В последнее время отечественные разработчики стали пристально следить за игровой модой, чутко улавливая самые популярные тенденции. Возьмем, к примеру, новый проект **The Wall** от воронежской студии **World Forge** (она же — **Burut CT**). Разработчики обещают нам высокотехнологичный экшен с видом от первого лица, который вберет в себя лучшие наработки таких хитов, как **Half-Life 2** и **Grand Theft Auto**: современную графику, запутанный и увлекательный сюжет плюс «свободный» геймплей.

Действие игры разворачивается в наше время в небольшом европейском городке, где в схватке сошлись две инопланетных цивилизации. Главный герой **The Wall** — молодой врач с серьезными психическими проблемами. Дело в том, что по ночам ему снятся ужасные сны, в которых какой-то маньяк зверски убивает людей. Со временем становится ясно, что это вовсе не сны, причем, что самое забавное, в роли главного поставщика сырья для городского морга выступает сам доктор.

Впрочем, копаться в собственной голове или сдаваться доблестной полиции нет времени — пора отбиваться от инопланетян. Мы, если честно, пока мало представляем, как разработчики сплетут две абсолютно разные сюжетные ветки в единое целое — и это только добавляет интриги.

Интригуют и первые скриншоты — красиво, очень красиво. Кстати, графический движок будет не только выдавать качественную картинку, но и позволит игрокам разломать все, что они пожелают, — да-да, речь идет о полной разрушаемости. Жаль только, что «ломалкин день» наступит очень не скоро — похоже, разработка игры находится на ранней стадии.

АЛЬФА: Антитеррор — Мужская работа

Жанр: Тактика ■ Издатель: Game Factory Interactive/Руссобит-М ■ Разработчик: Мистленд — ЮГ ■ Похожесть: АЛЬФА: Антитеррор ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть, hot seat ■ Дата выхода: Конец 2005 года



Не секрет, что первая «Альфа» была увлекательной и... очень сложной тактической игрой. Понять и освоить ее оказалось немногим проще, чем попасть в настоящий спецназ. Впрочем, те, кто смог, получили настоящее удовольствие.

Продолжение, которое носит название «**АЛЬФА: Антитеррор — Мужская работа**», предназначено как для поклонников оригинала, так и для тех, кто не прошел «вступительные экзамены». Первые обязательно обратят внимание на свежие возможности, последние же с удивлением заметят, что играть стало заметно проще.

Новая кампания посвящена второй войне в Чечне и охватывает временной период с 2000 по 2002 годы. Главный герой «Мужской работы» — молодой офицер, который сразу же после института попал в горячую точку. Теперь ему предстоит пройти нелегкий путь от обычного командира мотострелков и до бойца элитного спецподразделения.

Под стать сюжету и геймплей — в «Мужской работе» акцент сделан на масштабные сражения с применением тяжелой техники. В большинстве миссий игрок сможет даже вызывать артиллерийскую и авиационную поддержку. Не отстают и «рожденные ползать» — подчиненные нам бойцы научатся двигаться боком и выглядывать из-за угла, что, разумеется, позволит использовать новые тактические приемы.

Выход игры намечен на конец этого года — будем надеяться, что разработчики смогут развить сильные стороны своего детища и избавить его от недостатков.

Новая
 скандальная игра
 от студии VZlab
 и компании
 LiteProject.

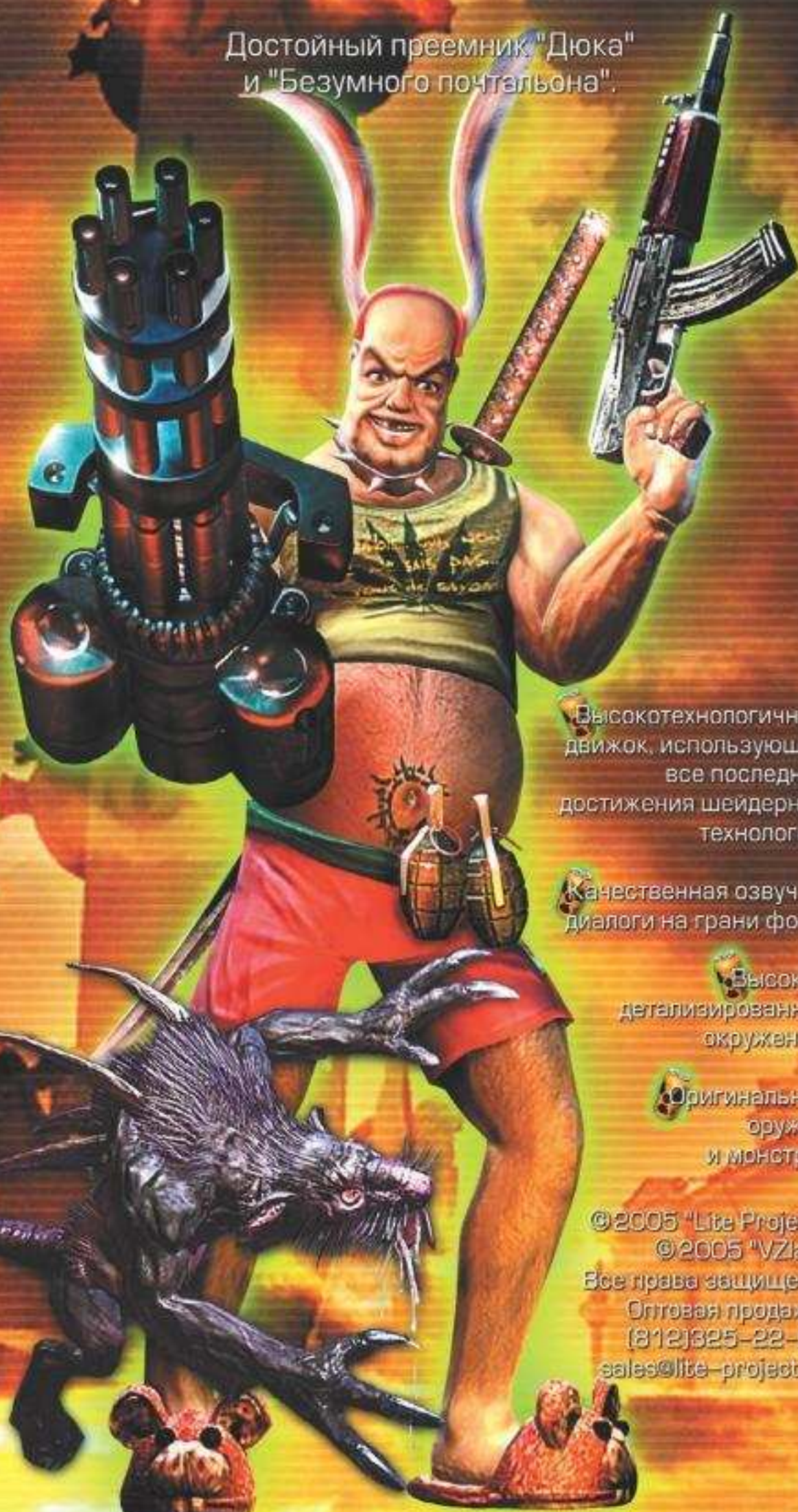
НЕВСКИЙ ТИТБИТ

СПЕШИТЕ ДЕЛАТЬ ДАВЕРЬ!

Хлещущая через край жестокость с элементами
 ЧЕРНОГО юмора.

Глобальный катаклизм вырвался на тихие
 улочки Санкт-Петербурга.
 Человек-заяц будет мстить за поруганную честь
 любимой учительницы.

Достойный преемник "Дюка"
 и "Безумного почтальона".



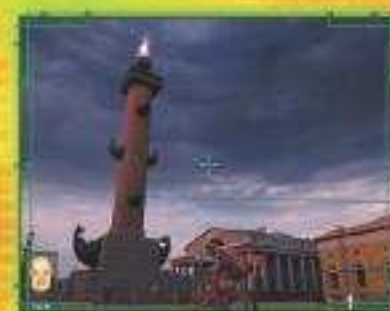
Высокотехнологичный
 движок, использующий
 все последние
 достижения шейдерных
 технологий.

Качественная озвучка,
 диалоги на грани фола.

Высоко-
 детализированное
 окружение.

Оригинальное
 оружие
 и монстры.

©2005 "Lite Project"
 ©2005 "VZlab"
 Все права защищены
 Оптовая продажа:
 (812)325-22-05
 sales@lite-project.ru



Lite
 project

VZlab

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

Марина Орлова

E-MAIL: РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Жанр: Стратегия ■ Издатель: 2K Games ■ Разработчик:
Firaxis Games ■ Похожесть: Серия Civilization ■ Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Осень-зима 2005 года

www.civ4.com

Писать о новой «Цивилизации», признаемся мы вам, очень непросто. История серии насчитывает уже столько лет и игр, что иногда начинает казаться — мы видели уже все, нас уже ничем не удивить. Однако после этого приходит дедушка **Сид Мейер** и доказывает обратное.

Так было раньше. Так будет и в конце этого года, когда появится **Sid Meier's Civilization IV**.

Королевский размах

Новая часть не собирается рушить устои жанра — это все еще пошаговая стратегия, в которой игроку предстоит превратить одно из древних племен в высокоразвитую современную нацию. Однако, по словам PR-глашатаев **Firaxis Games**, Civilization IV будет совершенно непохожа на своих младших сестер. Дело в деталях, дело в сотнях мелочей, ведь из них, собственно, и состоит игра — что-то поправили здесь, что-то заменили там. Так, на этот раз очень много внимания уделяется борьбе с антисоциальными

геймплей-элементами, которые затягивают игру и вызывают скуку. Например, под раздачу попал микроменеджмент: утомительная возня с городами осталась в прошлом, и управлять государством станет заметно легче. Впрочем, не стоит морщиться и кричать на весь мир о том, что Firaxis упрощает свою серию, пойдя на поводу у народных масс. Погодите — у разработчиков заготовлено еще множество приятных сюрпризов.

Но сюрпризы эти, как уже говорилось выше, будут завернуты в привычную обертку. Как и в третьей части, мы начнем протирать трон предводителя государства в IV веке до нашей эры и оставим пост лишь в XXI веке нашей эры. Впрочем, если раньше разработчики оценивали длину игры в 550 ходов, то теперь она уменьшилась до четырехсот.

Дорогу «от плуга до лазера» предстоит освоить 18 народностям. Есть, разумеется, и русские, руководить которыми, скорее всего, будет Екатерина II. Вообще, то, с каким тщанием разработчики подобрали лидеров на-

ций, впечатляет: на выбор предлагаются очень интересные персонажи. Тут и Наполеон, и Рузвельт, и Мао Цзе Дун. Нашлось место и экзотике — например, Египет будет представлять женщина-фараон Хатшепсут.

Выбор правителя повлияет на стиль игры. Если вы решили стать Чингисханом, то можете даже не пытаться обойтись мирными методами — воевать рано или поздно придется. А вот поклонники Ганди вполне могут пройти путь от начала и до конца игры, не сделав ни одного выстрела.

Еще один интересный момент — у некоторых наций будет сразу два предводителя, каждый со своим стилем игры. Например, выбрав Наполеона при игре за Францию, вы получите военный бонус. Если же предпочесть коротышке-завоевателю Короля Солнце Людовика XIV, то это самым положительным образом повлияет на культуру.

Серьезной доработке подверглась политическая система — намного шире стал ассортимент форм правления. Хотите тоталитарное полицейское государ-

ство? Без проблем! А может, вам мил «настоящий» коммунизм, где действует закон «от каждого — по способностям, каждому — по потребностям»? Впрочем, увлекаясь властью, не забывайте, что на благополучие государства будут влиять еще и религия, культура и здравоохранение. Не забыты, конечно же, и деньги. Экономическая система игры как всегда на высоте. Одних ресурсов здесь аж тридцать видов. Впрочем, не бойтесь — начинать придется, разумеется, с малого. Обеспечиваем свой народ рисом, пшеницей, глиной, камнем — и, вроде бы, пока жить можно. Потом государство делает огромный шаг вперед, и вот мы уже организовываем добычу урана, нефти и каучука. А на карте тем временем вырастают огромные промышленные комплексы. Строить, кстати, придется очень много — в игре будет более ста видов зданий и тридцати — Чудес света.

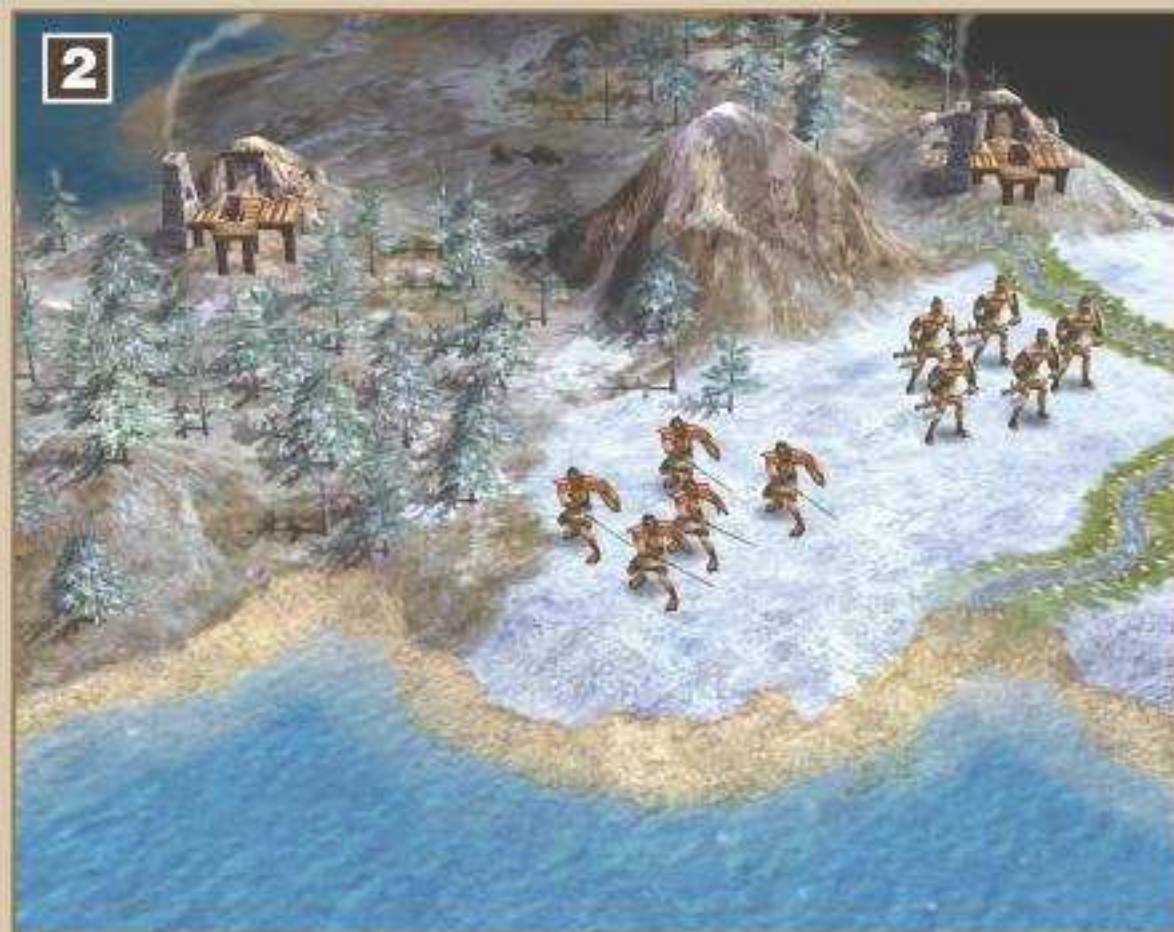
Как и прежде, править страной мы будем не единолично. Во-первых, никуда не делись советники, которые в любой мо-



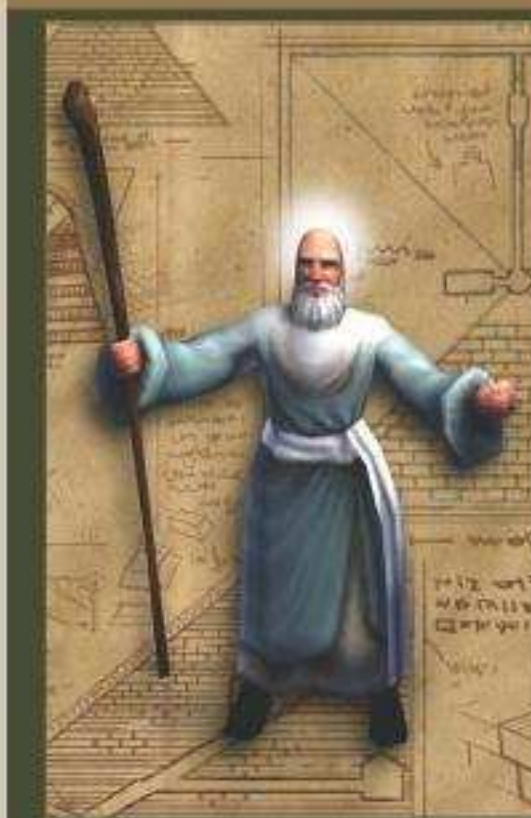
1 Похоже, этому городу повезло быть построенным в районе, который очень богат ресурсами.

2 Несмотря на новый графический движок, стиль остался прежним — вот, например, отряд великанов устроился под карликовой горой.

3 Ваше сердце уже ностальгически сжалось при воспоминании о детских играх в солдатики? Вот и мы о том же. Эх...



Религиозная сторона



Одним из самых мощных инструментов управления государством в **Sid Meier's Civilization IV** станет религия. Всего в игре представлено семь конфессий: православие, индуизм, даосизм, католицизм, ислам, иудаизм и буддизм. Религии будут зарождаться в «священных городах» и медленно распространяться по миру. Однако игрок может обучить и миссионеров, которые заметно ускорят этот процесс.

В первую очередь, религия станет мощным инструментом внешней политики, ведь подружиться со страной, где поклоняются тому же богу, что и у вас, намного проще. Есть и «внутренние» бонусы — народ будет намного счастливее, если ему дадут верить во что-то. В общем, почти как в жизни.

мент готовы взять на себя, например, руководство экономикой. Во-вторых, компанию им теперь составляют великие исторические личности. Если заманить одну из них к себе, то государство миглом совершит прорыв в какой-нибудь важной области: искусстве, религии, науке и т.п. Правда, для того чтобы заполучить гения, придется перед этим самостоятельно совершить еще один прорыв, ведь знаменитый и уважаемый человек вряд ли выберет отсталую нацию.

Кстати, в игре будет и возможность вырастить своих микрогероев. Разработчики планировали более сорока «наград», которые можно выдать подчиненным. Одни сделают их сильнее, другие позволят передвигаться по дорогам противника, третьи помогут быстрее лечиться. Не забыты и уникальные юниты для каждой цивилизации.

Достать соседа

Разумеется, ни одна игра серии **Civilization** не обходилась без управляемых компьютером государств-соперников. С кем-то из них мы дружили, на кого-то злобно смотрели через границу. Воевать, конечно же, тоже

приходилось. Искусственный интеллект оппонентов всегда был на высоте, однако на этот раз Firaxis обещает нам настоящего гения. Если же кремниевыми гениями вы закусываете на обед, то милости просим в объятья многопользовательского режима — на этот раз он будет доступен сразу после выхода игры, а не в виде запоздалого патча, как в случае с **Civilization III**. Мультиплеер, кстати, поражает огромным количеством режимов: здесь вам и классические онлайн-стычки, и командные побоища, и даже игра по переписке.

Отношения между нациями стали намного строже. Так, мирную жизнь теперь не будут омрачать юниты соседа, которые без разрешения шныряют по землям игрока. Отныне даже дружественной державе придется соблюдать границы — само собой, если вы их «закроете».

Наглец все равно лезет на вашу территорию? Что ж, самое время объявить ему войну. Боевая система в четвертой части обещает стать намного логичнее. Всего запланировано порядка восьми десятков юнитов — впрочем, в каждой эпохе вы-

бор будет заметно меньше. Навсегда ушли в прошлое и забавные сценки, когда доблестные рыцари запросто разносили на металлолом мощные танки и пушки — теперь подобное просто невозможно.

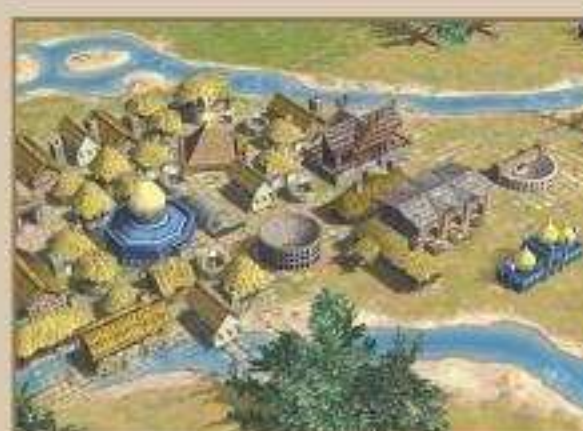
Главным козырем сражений в четвертой части станет зрелищность. Известно, что любой правитель рано или поздно начинает скучать в своем роскошном дворце, поглядывая на дверь и размышляя, как там поживают его подданные. Раньше нам приходилось довольствоваться лишь видом с высоты птичьего полета и изучением менюшек с полезной информацией. Теперь все совсем иначе: благодаря новому графическому движку **GameBryo** можно будет в любой момент коршунным спуском с небес к одному из своих городов, чтобы рассмотреть его со всех сторон. Разработчики обещают потрясающую картинку с огромным количеством спецэффектов, шейдерной водой, качественными тенями. На высоте будет и анимация — к примеру, мы сможем во всей красе увидеть, как строители возводят очередное Чудо света. Порадует движок и любителей мирового господства — на максималь-

ном удалении можно увидеть планету целиком. Кому она будет принадлежать? Зависит исключительно от вас.



Ну что, друзья? Помните, о чем мы говорили в начале статьи? Да, у **Sid Meier's Civilization IV** и ее папы Сиды Мейера есть чем удивить игроков. Геймплей новой части обещает стать проще, логичнее, а следовательно, и увлекательнее. Добавьте сюда прелестный графический движок, и вы поймете, что четвертая «Цивилизация» заслуживает не меньшего внимания, чем заслуживали в свое время ее старшие сестры.

P.S. Впрочем, разработчики подготовили сюрприз даже для тех, кого **Sid Meier's Civilization IV** разочарует. По традиции вместе с игрой будет поставляться редактор — пожалуй, самый мощный за всю историю серии. С его помощью любой желающий сможет полностью изменить интерфейс, создать новых юнитов и придумать свежие сценарии. Хотите, чтобы четвертая «Цивилизация» стала похожей, например, на одну из своих предшественниц? И это тоже будет можно! ■



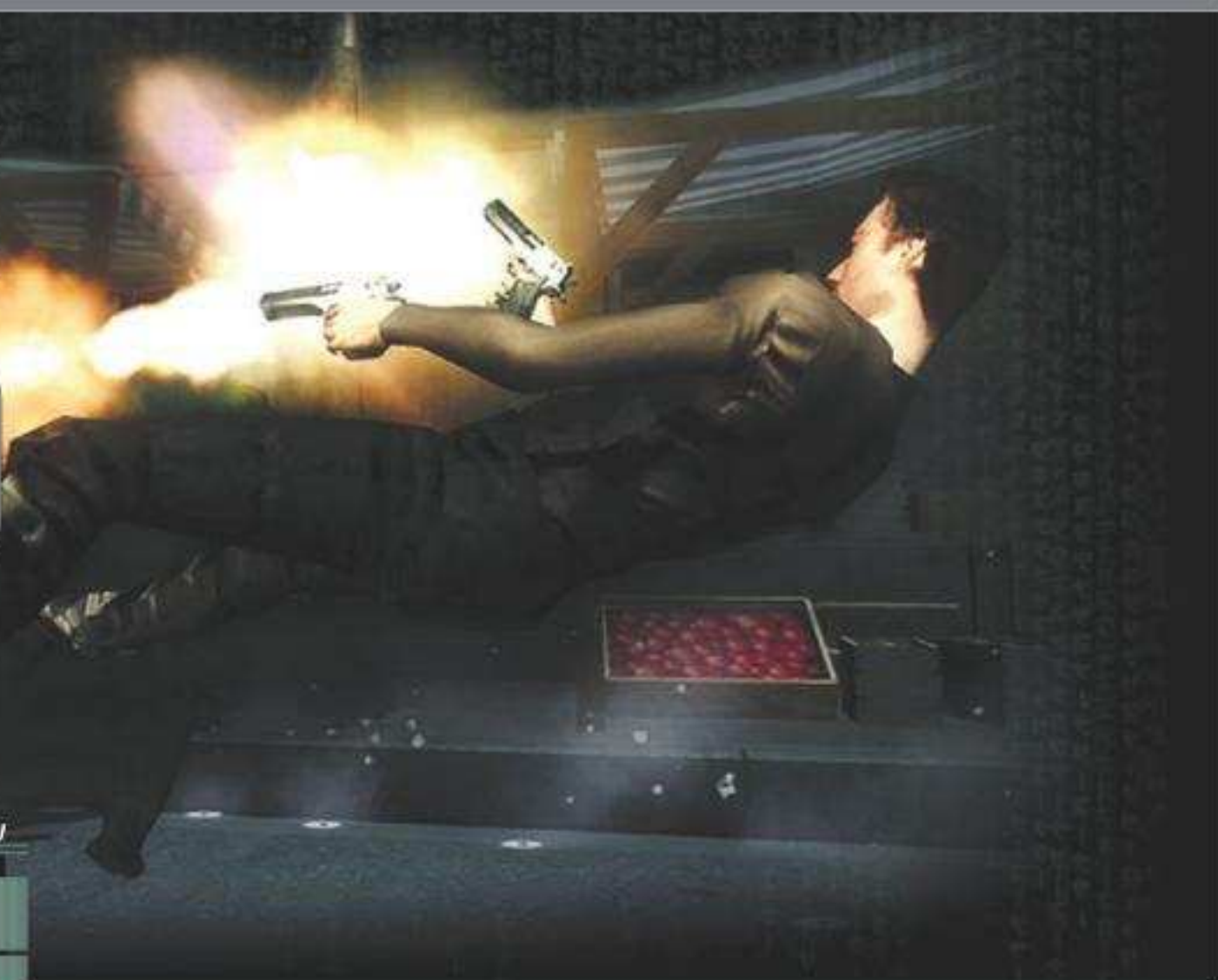
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая трехмерная «Цивилизация» за всю историю серии — красивая, современная. И с радостью заметим, что разработчики не ограничились одним лишь графическим движком, заметно доработав геймплей.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

THE MATRIX: PATH OF NEO



Олег и Егор Москвитины

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

ДАТА ВЫХОДА

■ Action ■ Издатель: Atari ■ Разработчик: Shiny Entertainment ■

Похожесть: Enter the Matrix, Max Payne ■ Мультиплеер: Нет

Ноябрь 2005

www.atari.com/thematrixpathofneo

Дэйв Перри (Dave Perry), отличный человек и неплохой парод, в начале этого века нарушил закон ослика Иа — вошел в Матрицу, а выйти все никак не может. В 2003 году там его удерживала Atari, которой очень нужно было отмыть от зеленого налета как можно больше американских президентов и выжать максимум из лицензии на разработку игры по кинотрилогии братьев Вачовски. Любовь издателя к деньгам не осталась безответной: только за первый месяц было продано около 3 млн копий игры Enter the Matrix, а общий доход составил 250 млн долларов (общий же тираж перевалил за 5 млн). На досуге посчитайте, сколько стиральных машинок вы могли бы купить маме на эти деньги. Дэйву Перри стиральная машинка, к слову, в 2003 году была очень к лицу, ведь тогда заслуженный творец буквально рухнул им в грязь, запятнав свое имя до неприличия. Игра вышла сырая, как нос Жульбарса, и страшная, как мумия фараона Ленина. Еще бы — времени на бета-тестирование у разработчиков почти не было! Игрок почувствовал себя обманутым и, скажем так, по-

бывавшим в употреблении. Если хотите знать, как отреагировала на Enter the Matrix пресса, спросите у сайта www.gamerankings.com, и он скажет вам, что средняя оценка игры составила ничтожные 65% (к такому выводу пришли 158 рецензентов со всего мира).

И тогда Дэйв решил: «Я сделаю для них игру, которая будет лучше фильма. На этот раз меня не будут торопить спекулянты из Atari, толстосумы из Warner Bros. и неумолимые сроки премьеры. Я расскажу игрокам историю Нео. И они простят мне все».

Так или примерно так родилась игра с благородным именем The Matrix: The Path of Neo.

Дао Нео

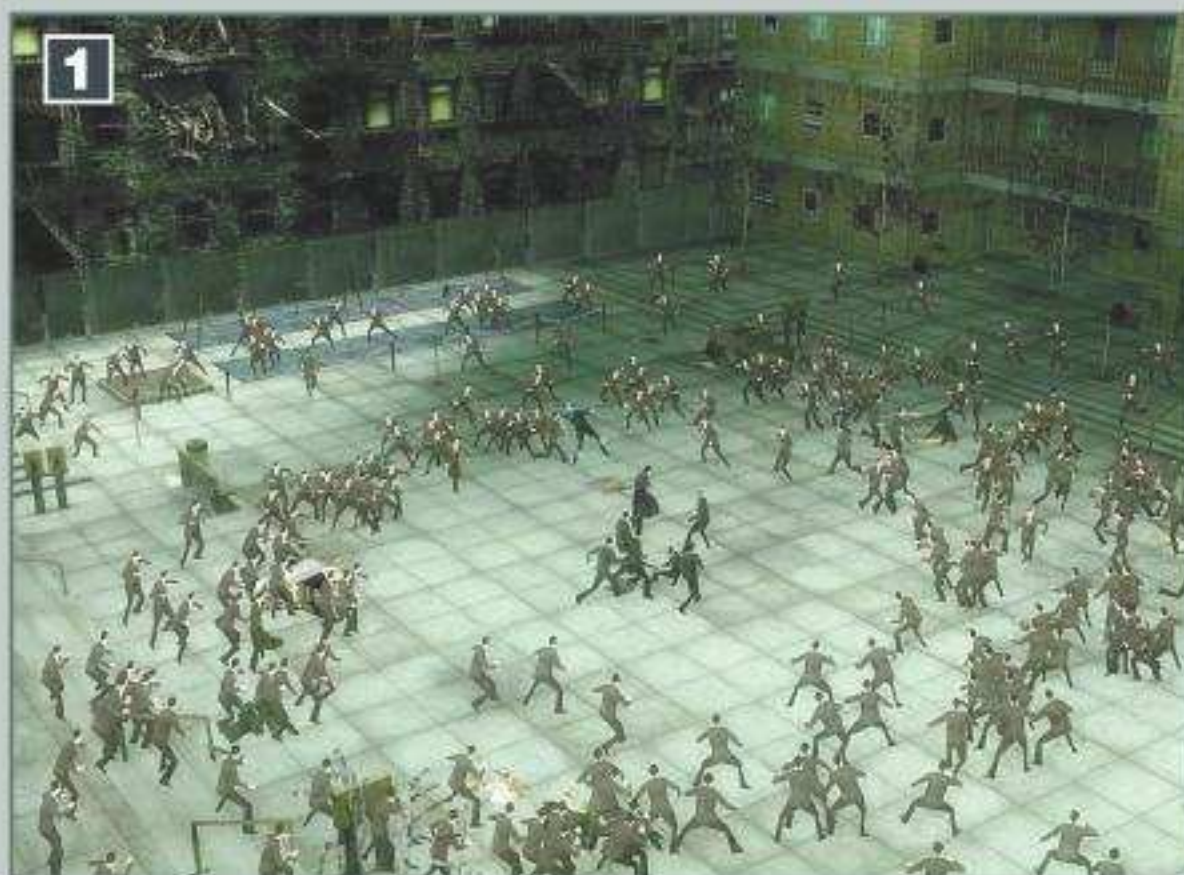
Ниобе и Призрак, которым мы пытались сопереживать в Enter the Matrix, отправлены ко дну вместе со своим дырявым корытом «Осирисом». Path of Neo — это, если хотите, «житие Избранного», подробный конспект походов мистера Томаса Андерсона, экскурсия по Матрице глазами Нео. Игра начнется с того самого как-бы-сна, в котором неизвестный доброжела-

тель предложил герою следовать за белым кроликом и пригрозил насильственными действиями со стороны Матрицы, а закончится... На этот вопрос точного ответа не знает даже Оракул, потому что сценаристы Shiny слегка вмешались в сюжет кинотрилогии и подготовили несколько финальных роликов. Яблоко-игра вряд ли далеко упадет от яблони-фильма, но разработчики обещают познакомить нас с новыми героями и показать те районы и кварталы Матрицы, в которые Вачовски со своей камерой заглянуть попросту не успели.

Можете быть уверены: любой врезавшийся вам в память киноэпизод тщательно оцифрован разработчиками. Игра открывается стелс-миссией: Нео прячется в офисном здании от агентов и общается с паном Морфеусом по телефону (судя по напряженной беседе, входящие звонки у героя очень даже платные). Дальше — калейдоскоп эпизодов из фильма на вашем экране. Вот Нео дерется с Морфеусом в Том Самом тренировочном зале. Следующая сцена — бегство от агентов после свидания с Оракулом. Затем — спасение Морфеуса,

одна из самых насыщенных миссий игры. Нео и Тринити, вооружившись до коренных зубов, превращают холл небоскреба в рейхстаг времен Второй мировой: в кадре мелькают охранники, спецназ с дробовиками и автоматами, рушащиеся колонны и бездна спецэффектов — от беготни по стенам и сальто до стрельбы в режиме slo-mo и изящного рукоприкладства. Еще чуть позже — дуэль с агентом-неудачником на крыше. Не успевает Тринити сказать «Саечка за испуг!», как мы уже давим на гашетку авиационного пулемета «Вулкан» — дождь идет гильзами. Следом — поединок в метро, бегство по безымянным дворам, гибель Андерсона и рождение Нео.

И еще тысяча эпизодов из вашего любимого фильма. В Path of Neo игроку предстоит много драться, ничуть не меньше стрелять, издеваться над законами физики, вселяться в агентов, действовать в команде и в одиночку, уклоняться от пуль и поглощать красные таблетки в таких количествах, что Минздрав уже даже не предупреждает. От миссии к миссии Нео будет изучать новые приемы — всего герою подвластны семь боевых сти-



1 746, 747, 748... Черт, сбился. Придется начинать сначала.

2 Были времена, когда сам Нео бегал от полицейских. Вот так-то. Все герои начинали с малого.

3 Нет, ну обязательно надо было посуду бить!

4 Говорят, эта сцена похоронила жанр спагетти-вестернов.



лей: «я-знаю-кун-фу», пьяный стиль, джиу-джитсу, таэквондо и кое-что другое, о чем вам знать не обязательно — если вы, конечно, не носите краповые береты и не служите в SAS. Своеобразный ролевой элемент — навыки будут подгружаться постепенно, по мере прохождения. Рукопашные бои — гордость Shiny: такое количество приемов, ударов и комбо встречается редко, особенно на PC. При всем нашем уважении к Персидскому Шейху: демонстрационные ролики Path of Neo показывают такие зрелищные анимации, что прославленному арабу срочно требуются курсы переподготовки — он так не умеет. Еще одна важная особенность игры заключается в том, что она не брезгует менять свою сложность «по ходу пьесы» и подстраиваться под уровень игрока. А между миссиями вы сможете загружать тренировочные программы и сколько угодно оттачивать боевые искусства и навыки прыжков без парашютов — пока свет не выключат.

Огнестрельная часть геймплея по сравнению с Enter the Matrix сделала шаг вперед, а то и два: модели оружия смотрятся впечатляюще, арсенал расширен (чего стоит возможность подержаться за гашетку «Вулкана»), а переключение между режимами от первого и от третьего лица происходит по мановению одной волшебной кнопочки. Как в старые добрые времена, Нео смо-

жет использовать bullet-time, уклоняться от пуль, стрелять и бегать по стенам одновременно, отбирать оружие у противников, палить по-македонски и прыгать по-макспэйновски. Геймплей Enter The Matrix был богат на множество неожиданных аркадных вставок (например, езда на автомобиле — Ниобе за рулем, Призрак ведет огонь по преследователям), так стоит ли сомневаться в том, что подобные сюрпризы ждут нас и в Path of Neo?

750 бешеных

Вы, конечно, помните сцену «88 бешеных», знаменитый эпизод из первого тома «Убить (де)Билла», в котором Невеста убедительно доказывает, что самурайские мечи куются вовсе не для того, чтобы стругать бутерброды. А уж как бережно мы храним в своей памяти исторические схватки Нео с батальонами агентов Смитов во второй и третьей частях «Матрицы»... Дэйв Перри, солнышко игровой индустрии, советует нам забыть и о том, и о другом. Потому что в ставке Shiny созрел план самого грандиозного сражения за всю историю существования электронных развлечений. Вы можете сколько угодно и куда угодно пинать пещерный графический движок Path of Neo, но одного достоинства у него не отнять: ветеран может обрабатывать огромные битвы с участием сотен (!) агентов Смитов. И при этом оперативная

Найдите десять отличий

О том, что Path of Neo похож на оригинальное кино как одна капля воды на другую каплю спирта, мы уже знаем. Но вот некоторые подробности, доказывающие, что игра «Матрица» и фильм «Матрица», что называется, два сапога — одна сатана. Итак, сюжет кроме фильмов базируется на некоторых эпизодах «Аниматрицы», а редактированием сценария занимается небезызвестный **Зак Стэйнберг (Zach Staenberg)**, проработавший с Вачовски плечом к плечу полторы тысячи дней. Разумеется, герои будут говорить голосами **Киану Ривза, Лоуренса Фишберна, Кэрри-Энн Мосс, Хьюго Уивинга** (агент Смит) и **Джэды Пинкетт-Смит** (Ниобе). Само собой, между миссиями нам покажут избранные отрывки из трилогии и ролики из «Аниматрицы». Известно, что в саундтреке прозвучат треки из оригинальных фильмов (не без Spybreak, вестимо), а главной темой занимается симфонический оркестр.

Но главное — в Path of Neo уже чувствуется бойцовский дух фильма, атмосфера вселенной Матрицы и неповторимый киберпанк-стиль.

память PlayStation 2 и Xbox не заснет летаргическим сном, а центральный процессор не умрет от сердечного приступа. Что тогда говорить о вашем неприлично мощном калькуляторе, апгрейды которого ежегодно переваривают половину семейного бюджета?

...Безлюдная площадка, окруженная серыми зданиями, оранжевое небо, в которое поднимаются белые голуби. Ветер гонит по асфальту осенние листья и мусор. 750 однофамильцев агента Смита обступают Нео, а вам почему-то хочется к маме. Через несколько минут начнется эпическая битва, которая, возможно, станет самым ярким впечатлением вашей игровой жизни. Такого нигде и никогда не было: с героем дерутся 750 настоящих NPC, у каждого из которых — свои анимации движений, внутримышечный счетчик здоровья и алгоритм поведения. Не исключено, что былинный поединок продлится полчаса реального времени... Потом, в конце игры, случится дождь и история повторится: гремящее небо, вымерший город, сотни агентов и Нео, решивший дать генеральное сражение Системе. Пока вы ведете бухгалтерский подсчет сломанным носам и выбитым зубам и предвкушаете кровавый пир, Дэйв Перри совсем теряет совесть и как бы невзначай признается, что движок может потянуть и 1500 агентов Смитов, а такой возможно-

стью грех не воспользоваться...

И еще один реверанс в сторону Тарантино: сценаристы Shiny и их большие друзья братья Вачовски не удержались и придумали несколько дополнительных эпизодов. В одном из них — черно-белом — Нео сражается на самурайских мечах, которые, как вы уже знаете, годятся не только для работы на кухне. В другом — зачищает японский замок от аутентичных, понимаешь ли, японских солдат. Впрочем, кроме этих редких исключений нас ждет вполне предсказуемый вояж по местам боевой славы мистера Андерсона.



Но все вышеизложенные восторги, увы, не отменяют истины, которая бросается в глаза со скриншотов: графика Path of Neo — это, как минимум, эпоха Блеза Паскаля. Понятно, что команду Дэйва Перри ограничили мощности Xbox и PlayStation 2, что разработка идет уже почти два года... Но когда игра появится в продаже, мир уже вкусит прелести F.E.A.R., а до премьеры Xbox 360 и нескольких громких тайтлов для него останутся считанные дни. Да, Path of Neo будет динамичной и захватывающей игрой с неповторимым геймплеем, чутким управлением и безграничными боевыми возможностями. Но она никогда не будет красивой игрой. А это ведь тоже очень важно... ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Добро пожаловать в реальный мир: при всех своих достоинствах (геймплей-обаянии, киберпанк-атмосфере, бойцовском духе) Path of Neo вряд ли поразит вас в самое сердце: графика здесь просроченная, а народ без зрелищ нынче не может. Впрочем, ради битвы с тысячей Смитов — купим.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

95%

Жанр:
Action/Adventure

Издатель:
Disney Interactive

Разработчик:
Traveler's Tale

Издатель в России:
Новый диск/snowball.ru

Локализация:
snowball.ru

Похожесть:
Harry Potter

Мультиплеер:
Двое за одним компьютером

ДАТА ВЫХОДА:

Ноябрь 2005 года

<http://buenavistagames.go.com/product/narniaPC.html>



THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

Пока мир не узнал очкастого выскочки Гарри Поттера, на западном рынке детско-юношеской литературы властвовали совсем другие произведения. Вот вы, например, слышали что-нибудь про «Хроники Нарнии»?.. А это, между прочим, книга, которая за пятьдесят лет своего существования разошлась тиражом чуть меньшим, чем сочинения Владимира Ильича Ленина. То есть сотнями и сотнями миллионов. И пока в этой части света умами поколения владели «Дядя Степа» и «Незнайка в Солнечном городе», по ту — читали про «Нарнию». Автор «Хроник» — английский профессор **Клайв Стейплз Льюис** — как бы между прочим был большим другом другого профессора **Дж. Р. Р. Толкина**. Но если «Властелина колец» у нас еще худо-бедно знают (хотя — беру свои слова назад — знают отнюдь не худо и уж совсем не бедно), то про «Нарнию» до последнего времени не было известно практически ничего.

Собственно, к чему весь разговор — буквально через пару месяцев ситуация может кардинальным образом перемениться. В конце осени на широкие экраны (в том числе и нашей с вами родины) выходит высокобюджетный диснеевский фильм «Хроники

Нарнии». Режиссером в оном кино значится некто **Эндрю Адамсон**, до того снявший всего два фильма — но каких! — обе части неподражаемого «Шрека».

Болезная тема

Очевидно, что при текущем положении вещей в игроиндустрии ни один (а уж тем более диснеевский!) более-менее крупный кинопроект никак не останется без тематической «игры по фильму». Конечно, будь игра со сложным названием *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe* типичной мерчендайз-игрой, мы бы даже не вспоминали о ней до самой рецензии. Однако вдруг случилось неожиданное: серьезные дядьки из **Disney Interactive** решились на драматический эксперимент по производству «высокобюджетных киноигр» и загорелись идеей превратить «Хроники Нарнии» в первую по-настоящему серьезную «игру по фильму» от этой компании. В случае с **Disney** (уберкорпорации по производству, напомним, **Микки Маусов** и прочего детского продукта) это шаг практически невероятный.

Неудивительно, что вся эта история с «серьезной диснеевской игрой» не на шутку взволновала



Пол Фланэген, продюсер Traveller's Tales и большой знаток «Хроник Нарнии».

дорогую редакцию журнала «Игромания», поэтому за разъяснениями некоторых волнующих вопросов мы обратились непосредственно к разработчикам *The Chronicles of Narnia* — компании **Traveller's Tales**.

На наши вопросы любезно согласился ответить **Пол Фланэген**, главпродюсер **Traveller's Tales** и человек, который пока что лучше всех знает, что же будет представлять собой «игровая» версия «Нарнии».

Игромания Привет вам из страны России! Итак, в первую очередь признавайтесь, с кем мы, собственно, имеем честь?



[Пол]

И вам здравствуйте! Честь вы, собственно, имеете со мной, Полом Фланэгеном. В компании **Traveller's Tales** я работаю продюсером

1. Согласитесь, найти такое можно внутри далеко не каждого шкафа.
2. «Удивительный мир дикой природы». Режиссерская версия.
3. Физиономии всех без исключения игровых персонажей будут «списаны» с актеров из фильма. Лицензия обязывает.
4. Уничтожать Огра тупым нахрапом никак не получится. Придется действовать сообща.



1



2

и всячески курирую процесс разработки «Хроник Нарнии». Я имею в виду, что именно мне приходится ежедневно сверяться со сроками выхода и пинать художников, чтобы те рисовали, программистов — чтобы программировали, аниматоров — чтобы анимировали... Ну вы понимаете. Любые мало-мальски важные изменения в концепции игры так или иначе проходят через меня. Кроме того, я заодно помогаю местному ОТК (Quality Assurance Team — Прим ред.) в ловле багов и других не менее полезных занятиях.

ИМАНЬЯ Перед тем как мы начнем разговор на главную сегодняшнюю тему, ответьте-ка нам вот на какой вопрос. Многие геймеры (причем большинство редакторов «Игромании» в их числе) привыкли к тому, что «игра по фильму» это лишь дополнение к билету в кино — и ничего больше. Что вы об этом думаете как человек и как продюсер?



[Пол]

Вы будете смеяться, но в недавнем прошлом практически никто не брался почеловечески организовать процесс разработки игр по мотивам фильмов. Чтобы хоть как-то уложиться в сроки, разработчикам зачастую приходилось просто-напросто жертвовать качеством конечного продукта. Да-да. И я уверен, что будь у них банально больше времени, фраза «игра по фильму» не стала бы синонимом слова «плохо».

Меж тем, как вы сами видите, игровая индустрия продолжает расти совершенно не детскими темпами, и сегодня как никогда до этого мы, девелоперы, становимся все более и более уважаемыми людьми. Киностудии наконец-то осознали, что им выгодно сотрудничать с игровым комьюнити: сейчас студии-разработчики начинают ваять тематические

игры практически одновременно с запуском производства тех или иных фильмов. Они обеспечены консультациями буквально во всех стадиях кинопроизводства — от подготовки к съемкам до пост-продакшена, они меняют свои игры одновременно с тем, как режиссер меняет свой фильм.

Очевидно, что в первую очередь от такого всестороннего сотрудничества выигрывает игрок. Мы делаем хорошие игры, киношники снимают хорошее кино — все счастливы.

Что-то культовое

Ваять игру по мотивам «Хроник Нарнии» сложно как минимум по нескольким причинам. И одна из главных — ни в коем случае не отходить от слова и буквы оригинала. Один ошибочный сюжетный ход, пара забытых персонажей второго плана — и вот вместо тысячи благодарных игроков вы имеете три тысячи разъяренных фанатов.

ИМАНЬЯ Пол, насколько нам известно (мы, знаете ли, перед сном любим почитать «Дневники разработчиков»), ваша команда проделала огромную работу по воссозданию того, что вы называете «духом Нарнии» в игре?



[Пол]

Да-да, чтобы воссоздать этот самый «дух», мы плотно сотрудничали с продюсерской командой фильма буквально с самого начала съемочного процесса. В наших руках были самые свежие разработки вроде несмонтированных кадров, а кроме того, периодически мы напрямую работали с режиссером «Хроник Нарнии» — Эндрю Адамсоном. Подобные близкие контакты позволили нам «глубже», чем кому бы то ни было, проникнуться «Хрониками». Мы скрупулезно воссоздали многочисленные киношные локации, нари-

совали стопроцентно похожих игровых персонажей, ну и так далее.

ИМАНЬЯ Давайте, что ли, о главном. The Chronicles of Narnia — это прежде всего экшен. Так вот, нельзя ли подробнее про геймплей?



[Пол]

Ну, во-первых, это не экшен, а экшен-адвенчура с элементами RPG. То есть в «Хрониках», конечно, есть стопроцентно экшн-боевые сцены, но кроме них есть и ролевое развитие персонажей, и головоломки, и stealth-элементы, и это уже не говоря о куче всевозможных бонусов вроде сюжетного мультиплеера. Также с развитием событий в игре здорово меняется и геймплей. The Chronicles of Narnia начинается на улицах разрушенного от бомбежек Лондона, где вы увидите stealth-элементы, потом действие перенесется в волшебный мир Нарнии, где предстоят гонки и головоломки, потом, с развитием сюжета, нашим героям придется больше сражаться, и тому подобное.

Конечно да, согласен, при первом взгляде «Хроники» выглядят именно как экшен с видом от третьего лица и большим количеством файтинг-элементов, но помимо собственно мордобитий у нас припасено немало и других интересных вещей...

ИМАНЬЯ Давайте о них позже. Расскажите лучше о том, что там у нас с главными действующими лицами?



[Пол]

Всего главных героев у нас четверо человек, вернее даже сказать — детей. Если вы читали книжку, то сразу их узнаете: это — Питер, Эдмунд, а также Люси и Сьюзен. Вместе в нашей игре они представляют собой нечто похожее на что-то вроде «тинейджерской

RPG-команды», в которой каждому отведена своя особая роль.

Например, Питер — как самый старший — играет роль эдакого «файтера-танка». Он сильнее прочих героев в ближнем бою, постоянно совершенствует свое мастерство фехтовальщика, разучивает новые удары и овладевает более убийственным оружием. Ближе к концу эпопеи он также открывает в себе незавидные лидерские навыки и ведет войска Нарнии на свержение правящего режима.

Эдмунд — младший брат Питера — также весьма неплохо управляет мечом, однако, в отличие от своего прямолинейного братца, он обучен нескольким акробатическим трюкам вроде лазанья по деревьям. По ходу игры это не раз поможет команде в решении различных головоломок.

Далее — Сьюзен. Типичная «лучница» — отлично обращается с луком и стрелами. Однако если под руками вдруг не находится ни того, ни другого, она будет бойко кидать во врагов камнями или метать снежки (а что вы смеетесь? метко запущенный снежок — это очень и очень больно). Также Сьюзен обучена «завораживать» недругов музыкой, и, помимо прочего, она лучше всех детей умеет искать секретные локации.

Наконец, последняя в нашем списке, но не последняя по значению — Люси, самая младшая в команде. Занимается в основном лечением остальных. Впрочем, если дело пахнет жареным, Люси сможет в три приема запрыгнуть на загривок какого-нибудь злобного монстра и... некоторое время им управлять! Да-да, это жутко весело — сесть на закорки какому-нибудь минотавру и направлять его против своих же собратьев.

ИМАНЬЯ Так-так, раз уж заговорили о минотаврах, может, заодно и расскажете, кто вообще будут наши противники?





5



6



[Пол]

Мне, ей-богу, даже сложно назвать примерное количество врагов, что будут в «Хрониках». Если пом-

ните, то главнегодием в книге была злобная дама по кличке Белая Колдунья, предводительница разномасштабной фэнтезийной нечисти. Так вот, в игре мы будем поочередно избивать всех представителей ведьминого зоопарка, а это и оборотни, и циклопы, и минотавры, и гарпии... В общем, практически вся известная науке фэнтези-живность.

Также, помимо стандартных противников, у нас заготовлено немало весьма интересных «боссов». Вот, скажем, один из моих любимых — Огр. Представьте себе эдакую неповоротливую клыкастую детину с двухметровой дубиной в руках — машет ей так, что мало не покажется. Одолеть его в ближнем бою не под силу ни одному из персонажей, поэтому придется брать негодя хитростью и по очереди использовать спецумения всех четырех героев. Залог успеха в том, чтобы спланировать всю операцию так, чтобы, постоянно переключаясь между персонажами и совершая каждым по одному-два действия, сперва оглушить Огра, потом сбить его с ног и в завершение расправы запинать его, беззащитного, всем колхозом.

Причем Огр — это еще так, мелкая рыбешка. Чтобы завалить главбосса — Белую Колдунью — придется попотеть куда как сильнее.

Что-то эпическое

Между прочим говоря: некоторые поклонники творчества Лью-

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мегакорпорация по производству микки маусов как никогда серьезно обращает свой взор на рынок высокобюджетных компьютерных игр. Пробный шар в виде «Хроник Нарнии» — игре по мотивам грядущего фильма и культовой книги — собирается, как минимум, стать очень качественным экшеном. А как максимум — мы даже боимся сказать чем.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

иса (среди которых, например, числился даже небезызвестный русский священник Отец Мень) утверждают, что в «Хрониках Нарнии» чуть ли не закодирована вся тайна христианства. Действительно, если внимательно почитать книгу, то можно легко заметить знакомые понятия откуда сюжетные ходы вроде Исхода, Воскрешения и т.п.

Понятно, что при такой, прямо скажем, нешуточной литературной основе делать игру в стиле «замочи их всех» было бы по меньшей мере странно.

ИМНИЯ Пол, вы там чуть выше вещали про «дух Нарнии», так вот, у нас пока что создается впечатление, что этот самый «дух» — непрерывное выбивание перьев из вражеских тушек...



[Пол]

Да вы что! «Нарния», несмотря на то, что большую часть времени вы будете действительно «выбивать перья», игра вовсе не заикленная на тупом экшене. У нас есть еще RPG-элементы, не забыли? Собирая по уровням специальные бонусы, вы сможете развивать различные умения детей, причем как индивидуальные (сделать, скажем, Питера еще сильнее), так и «групповые», чтобы расширить количество вариантов взаимодействия между персонажами.

И, кроме того, не забывайте еще и о наших головоломках! В The Chronicles of Narnia — они самые разнообразные: одни требуют использования особых уникальных умений кого-нибудь из детей, другие — взаимодействия между персонажами (мы действительно не хотим, чтобы игрок концентрировался на каком-то одном герое и забывал об остальных), третьи — каких-нибудь иных хитростей и так далее. Мы долго и тщательно работали над тем, чтобы каждая загадка в «Хрониках» была тщательно «вписана» в игровую среду, чтобы очередная головоломка не

5 Проблемы подросткового насилия как нельзя остро стоят в некоторых неблагополучных районах Сказочного Леса.

6 После многолетних прений руководство компании Disney решило наконец-то сменить имидж Микки Мауса. Теперь он выглядит сами видите как.

была тупым и неприятным препятствием на пути к новой локации.

ИМНИЯ Кстати, о локациях. В каких местах боевой славы нам предстоит побывать? И будут ли между ними какие-нибудь различия кроме, что очевидно, внешних?



[Пол]

Ну, во-первых, в игре будет два уровня, которые никак не касаются мира Нарнии. Первый — это собственно лондонский дом, где жили дети, а второй — усадьба профессора Кирка, в которой и был обнаружен Волшебный Шкаф, открывающий ворота в параллельный мир.

Что же касается самой Нарнии, то по ходу игры вам предстоит посетить все мало-мальски значимые локации из фильма — все эти заснеженные луга, ночные поля и тому подобные пасторали. Причем в зависимости от типа уровня ваши задачи будут постоянно меняться. Скажем, в тех же «зимних» локациях вам предстоит кататься по льду (пытаясь не рухнуть в прорубь), уходить из-под снежных лавин, забрасывать гадов снежками и тому подобное. Очевидно, что в ночном становище врагов придется заниматься совсем другими вещами: обходить патрули, прятаться от стражников и вытворять тому подобные stealth-фокусы.

ИМНИЯ Наконец, стандартный вопрос насчет технологий. Как обстоят дела с движком и тому подобными вещами?



[Пол]

Решив не заморачиваться с лицензированием, мы тут в Traveller's Tales долго работали над собственным уникальным движком.

В «Хрониках», если вы помните книгу, хватает как и небольших «уютных» эпизодов, так и крупномасштабных батальных сцен. Так вот, наши технологии прекрасно справляются как и с тем, так и с другим. В игре будут сцены, в которых герои окажутся в буквальном смысле в самой гуще сражений между двумя огромными армиями. Тысяча человек с одной стороны, тысяча с другой — а мы посередине. Каково, а? Чтобы выжить среди всего этого, вам придется или проявить незавидные рефлексy, или задействовать специальные умения сразу всех четырех героев.

Что же касается собственно технологий, то для того, чтобы PC-версия игры выглядела и шла без ощутимых тормозов, понадобится весьма средняя по сегодняшним меркам конфигурация. Процессор 1,5 GHz и графическая карта уровня GeForce 3 — вот и все, что нужно для счастья. Почему так мало? Ну, не забывайте, что The Chronicles of Narnia — кроссплатформенный проект, поэтому при работе над технологиями нам, увы, приходилось делать скидку и на консоли...

ИМНИЯ Ну что ж, Пол, наше время драматически подходит к концу. Может, скажете еще что-нибудь напоследок?



[Пол]

Отчего же, скажу! На сегодняшний день The Chronicles of Narnia — практически законченная игра, и мы, вся команда Traveller's Tales, крайне довольны тем, что она сейчас собой представляет. Мы также надеемся, что в конечном итоге «Хроники» не разочаруют ни вас, ни всех читателей «Игромании»!..

На этой оптимистической ноте я, пожалуй, и закончу. Спасибо за интересные вопросы и приятно! ●

Смотри кино, играй в игру

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



united
international
pictures

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Universal Studios' King Kong movie © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved.



Автор: Игорь Варнавский

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Жанр	Стратегия
Издатель	LucasArts Entertainment
Разработчик	Petroglyph Games
Похожесть	Warhammer 40 000: Dawn of War, Conquest: Frontier Wars, Homeworld 2
Мультиплеер	Интернет, локальная сеть
Дата выхода	7 февраля 2006 года
Официальный сайт	www.lucasarts.com/games/swempireatwar www.empireatwar.net
Фан-сайты	www.petroden.com www.onlywar2.gamemod.net www.empireatwar.net http://empireatwar.filefront.com

«Звездным войнам» всегда катастрофически не везло со стратегиями. Среди игр по этой вселенной были инновационные экшены, замечательные ролевые игры, сногшибательные космические симуляторы и даже одна более или менее приличная MMORPG — но не было ни одной хоть сколько-нибудь заметной стратегии. Заполнить пустующую нишу «лукасы» пытались четыре года подряд: в 1998-м роль «наполнителя» провалила **Star Wars: Rebellion** (которую логичнее было бы назвать **Star Wars: Master of Orion**), в 1999-м — **Star Wars: Episode I — Gungan Frontier**, в 2000-м — **Star Wars: Force Commander**, а в 2001-м — **Star Wars: Galactic Battlegrounds** (она же **Star Wars: Age of Empires**). Четыре года спустя (совпадение?) LucasArts попытается сделать это снова — и на этот раз у них, похоже, получится. Уж поверь мне, Люк.

Космос в 2,5D

Повод для оптимизма есть уже потому, что игру делают не безымянные чики из фирмы в Пуэрто-Рико, а люди, которые создали сам жанр стратегий в реальном времени. Товарищи, обосновавшиеся в конторе с безликим названием **Petroglyph Games**, — бывшие сотрудники **Westwood Studios**, подарившей нам культовый **Command & Conquer**, один из столпов жанра RTS. Когда **Electronic Arts** решила закрыть **Westwood** и перевести ее персонал в новообразованную **EA Pacific (Command & Conquer: Generals)**, часть разработчиков решила пойти своей дорогой и основала собственную студию, которую как раз и нарекли **Petroglyph Games**. Офис «петроглифы» открыли все там же, в Лас-Вегасе, через дорогу от прежнего места работы.

Новой компании нужен был ударный тайтл, который бы заста-

вил всех обратить на нее внимание, а **LucasArts** — ударная стратегия, которую можно было бы выпустить «по следам» третьего Эпизода, пока не «остыли» впечатления. Так появилась **Star Wars: Empire at War** — игра, непохожая ни на одну из покойных, ныне здравствующих и даже еще не родившихся стратегий.

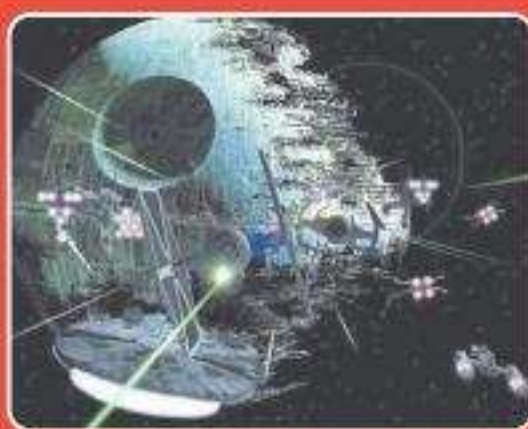
Новизна **Empire at War** заключается прежде всего в так называемом двухуровневом геймплее. Вспомните обычные RTS. Вне зависимости от того, какой в них используется движок (3D, изометрия или вид строго сверху), все они, по большому счету, являются «одномерными» играми. По-настоящему трехмерного мира там нет — есть лишь некий «слой», в котором летают самолеты, ползют танки и бегают солдатики. Космоса как бы нет. То есть он, конечно же, подразумевается, и там даже висят разведспутники, ионные пушки

GDI, оттуда же падают здания космо десантников в **Warhammer 40 000: Dawn of War** и прибывают подкрепления в **Ground Control 2: Operation Exodus**, но, по сути, сам космос все время остается за кадром. Если же сражения в космосе все-таки делают, то... забывают про боевые действия на земле (**Homeworld**, **Nexus**, **Heegemonia** и иже с ними). Так вот, **Empire at War** станет первой игрой, которая не будет разминаться на компромиссы — здесь есть и то, и другое.

«Честного» моделирования звездных систем (чтобы можно было прямо с орбиты зумиться на поверхность планет) не ждите — современные компьютеры такое вряд ли потянут. Безвоздушное пространство и планеты будут сосуществовать как два параллельных измерения (отчасти это напоминает «двухэтажные» карты из **Armies of Exigo**), переключаться между которыми можно по нажа-

Точки над i

«Звездные войны» нужно уважать хотя бы за то, насколько «многослойна» это вселенная. На первый взгляд все очень просто — хорошие сражаются с плохими и в итоге, разумеется, побеждают. Но это лишь первый «слой», предназначенный для тех, кто даже имена героев-то запоминает с трудом. Для более продвинутой аудитории предназначен второй «слой». И вот здесь начинается натуральное просветление: оказывается, хорошие, если подумать, не такие уж и хорошие, а плохие — не такие уж и плохие. В то время как Республика разваливалась на куски, а каждая планета была фактически предоставлена самой себе (отсюда такой разгул преступности и, что совсем уж дико, широкое распространение рабства), джедаи с постными рожами философствовали у себя в башне (помните, как бесили их лицемерные увещевания еще в *Knights of the Old Republic I-II*?). Джедаи довели Республику до распада и полной анархии (не случайно ведь обычные люди относились к ним, мягко говоря, настороженно). И дело даже не в кознях Палпатина — не будь его, по-



явился бы другой человек, который железной рукой навел бы порядок. Да и кем, в конце концов, был бы Энакин, не окажись у него в крови запредельного количества мидихлориан? Простым рабом, который бы умер в нищете и забвении. И это, по мнению джедаев, называется справедливым мироустройством.

Само деление джедаев и ситхов на хороших и плохих, кстати, тоже весьма спорное. Первые учили подавлять эмоции, вторые — использовать их. То есть джедаи и ситхи — это не «добрые» и «злые», а скорее «бесстрастные чурбаны» и «живые люди, у которых есть чувства». Из Энакина как раз и пытались сделать такого чурбана, когда уговаривали пожертвовать своей любимой.

Ну что, теперь вы решились перейти на темную сторону?..

тию горячей клавиши. Так в общем-то даже лучше — переключение займет долю секунды, а если бы пришлось каждый раз зумиться (и выбирать потом наиболее удачный ракурс), это занимало бы уйму времени.

Несмотря на такое искусственное разделение, космос и поверхность планет представляют собой единое пространство. Крупные корабли, встав «на якорь» на орбите небесного тела, могут устроить ему бомбардировку, отправить перехватчики (они могут летать в атмосфере) или транспорты с десантом. А то и вообще ничего не делать — блокада тоже дает неплохие результаты. Те, кто по воле случая оказался на земле, могут дать отпор, причем весьма серьезный — чего только одни ионные пушки стоят. Если же дело труба, можно попробовать прорвать блокаду и ударить через гиперпространство.

Последний вариант может оказаться единственным спасением, если вы играете за повстанцев и Империя выкатилась против вас Звезду Смерти соб-

ственной перцовой. Это — один из главных аттракционов всей игры. Звезда Смерти медленно и величественно приближается к своей жертве, в интеркоме звучат до боли знакомые фразы, от которых любой фанат Star Wars на радостях забегает по потолку: *«Stand-by alert. Death Star approaching. Estimated time to firing range, fifteen minutes... Death Star will be in range in five minutes... Rebel base, three minutes and closing... Rebel base, thirty seconds and closing...»*. Сбить Звезду Смерти вполне реально, вот только люков скайуокеров у вас не будет (действие игры приходится на промежуток между третьим и четвертым Эпизодами, за два года до «Новой надежды»), а значит, не факт, что что-то получится.

Чтобы у игроков не возникло соблазна разносить одну планету за другой, Petroglyph Games предусмотрели сразу несколько «противовесов». После уничтожения небесного тела на его месте возникает скопление астероидов, которые остаются там на протяжении всей игры. Лететь че-



Вы будете смеяться, но здесь тоже не обошлось без той самой сцены со стреноживанием АТ-АТ.



В сетевой игре можно играть парами: пока один воюет в космосе, другой рулит наземными войсками.

рез него просто опасно (можно нарваться на какую-нибудь камешку или попасть в засаду), да и времени это отнимает больше (разработчики специально расставят их на самых оживленных «тропинках» галактики). Плюс, это идеальное убежище для всяких смутьянов на Millennium Falcon'ах.

Вполне возможно (авторы это не подтвердили, но вероятность появления такой фишки есть), что массовый планетоцид будет иметь еще одно последствие: чем чаще используешь Звезду Смерти, тем больше миров будут переходить на сторону повстанцев. Как сказала Лея в «Новой надежде», «чем сильнее вы будете сжимать кулак, тем больше планет утечет у вас сквозь пальцы».

Сами сражения в космосе выглядят так, как будто они перекочевали к нам на мониторы прямиком из кинотеатра. Огромные крейсера неторопливо обмениваются мегатонными сгустками энергии, вокруг них роятся десятки (если не сотни) X-Wing'ов, Y-Wing'ов и TIE fight-



Ветераны игровой индустрии

Когда говорят про Empire at War, часто звучит фраза «от создателей Command & Conquer». Но если посмотреть на послужной список сотрудников Petroglyph Games, испытываешь натуральный шок: помимо всей линейки Command & Conquer (за вычетом Command & Conquer: Red Alert — The Aftermath и Command & Conquer: Red Alert 2 — Yuri's Revenge), в нем еще около сорока игр (то есть примерно по две игры на каждого разработчика). Это стратегии Dune 2: The Building of a Dynasty, Dune 2000: Long Live the Fighters!, Emperor: Battle for Dune, почившая в бозе MMORPG Earth & Beyond, Civilization III и два аддона к ней, The Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth,



Команда Petroglyph Games

известный в 1990-х годах сериал Lands of Lore (Lands of Lore: The Throne of Chaos и Lands of Lore: Guardians of Destiny), культовый квест Blade Runner, adventure-сериал The Legend of Kyrandia, две части Eye of the Beholder, Sid Meier's SimGolf, Sid Meier's Pirates! и еще около десятка игр калибром поменьше. Чего уж тут удивляться, что Empire at War ждут с таким нетерпением.

ееров, а все пространство вокруг заполнено разрядами из лазерных пушек, бесчисленными взрывами, сполохами и обломками. Мы, наверное, не погрешим против истины, если скажем, что по плотности действия космические сражения в Empire at War сравнимы с тем, что мы видели в начале «Мести ситхов».

На первый взгляд разобраться в этой катавасии абсолютно нереально — какая может быть тактика и стратегия при таком сумасшедшем броуновском движении? В какой-нибудь сугубо космической RTS так бы и было: пока настроишь камеру как положено, сражение уже закончится — такова цена, которую при-

ходится платить за трехмерные бои космосе. Чтобы с Empire at War не приключилась та же история, разработчики решили поступиться свободной камерой ради удобного управления. Космос в игре разрезан на несколько «этажей» — по ним перемещаются крупные звездолеты, самовольно переходить с одного уровня на другой они не могут. Мелкие же кораблики вправе летать по оси Z, как им заблагорассудится. Летают они всегда звеном или эскадрией, так что из виду их не потеряешь.

Для тех, кому хочется Зрелища с большой буквы, есть специальная «кинематографичная» камера. Кинематографичность заключается в том, что камера

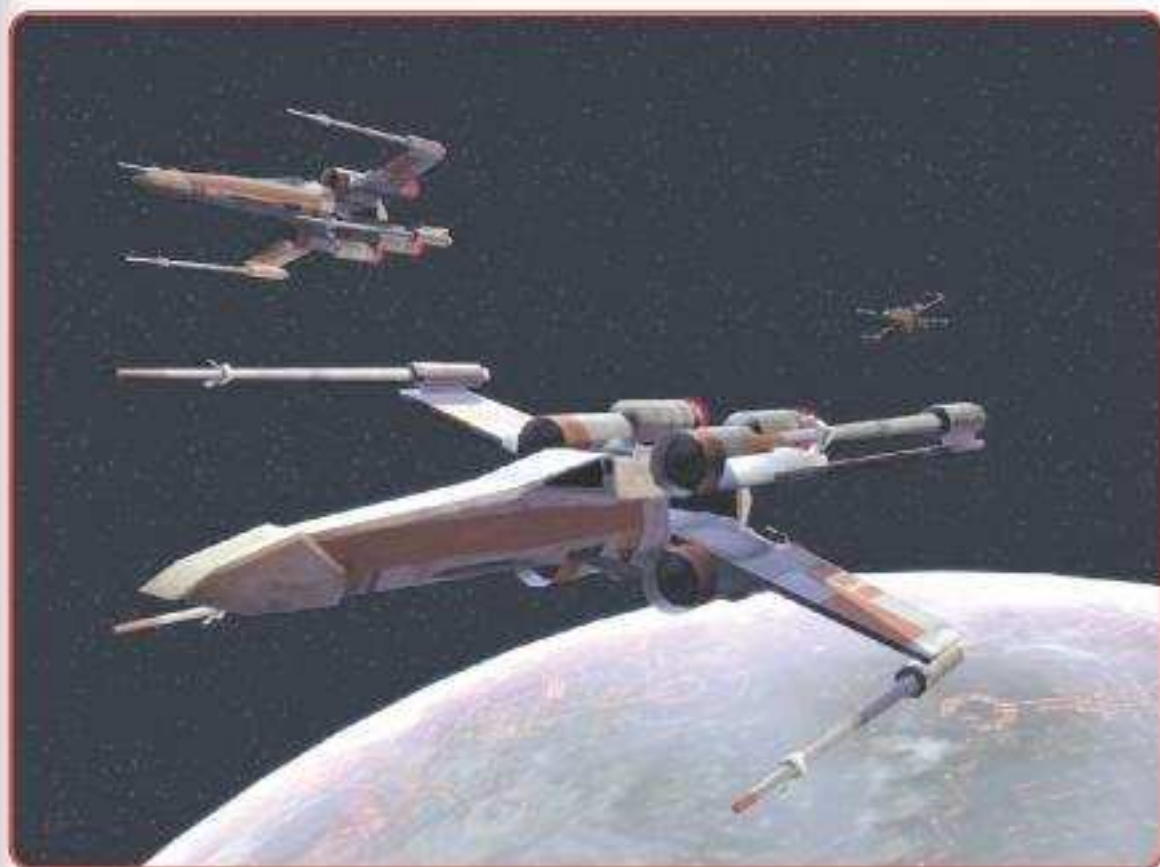


Сдается нам, что большая часть игроков предпочтет Империю — возможность превратить любую планету галактики в россыпь керамзита дорогого стоит.

пристраивается в непосредственной близости (сзади и чуть сверху) от того корабля, который вы выбрали, и следует за ним повсюду. Ощущение при этом такое, как будто ты играешь в масштабный космический симулятор.

Хотя в космосе отсутствует гравитация, разные корабли будут вести себя по-разному. Маленькие юркие истребители очень маневренные, они быстро разгоняются и столь же быстро тормозят. Большие корабли разгоняются медленно, а при торможении еще долго двигаются по инерции. Небольшая ошибка в расчетах — и эти громадины столкнутся друг с другом со всеми вытекающими.

Общих лайфбаров у кораблей нет. Все звездолеты в Empire at War условно разделены на несколько зон (генераторы защитного поля, двигатели, вооружение), каждая со своим запасом «жизней». Залог успеха — грамотное комбинирование разных родов войск. К примеру, чтобы уничтожить крупный корабль, на него нужно сначала натравить бомбардировщиков, которые снимут защитное поле, потом истребители (пусть отвлекают огонь на себя) и расстреливать его тем временем крупным калибром. Не исключено, кстати, что защитные поля можно будет перераспределять (если противник упорно обстреливает какую-то одну зону, защиту там можно усилить, ослабив ее в других местах).



Еще несколько лет никто бы просто не поверил, что это скриншот из стратегии.



AT-ST по размерам чуть больше обычного штурмовика. Непорядок-с.



Джавы (см. верхний правый угол скриншота) ненавидят имперцев и не упускают случая им насолить.

Шпион, выйди вон!

Жизнь на поверхности планет устроена куда проще. Здесь Empire at War превращается уже в более или менее традиционную RTS. Но опять же с некоторыми оговорками. А именно: кампании как таковой в игре нет (а следовательно, нет и четкого сюжета), вместо этого вам предлагают отвоевать два десятка ключевых планет. В каком порядке их захватывать — решать вам. Одни планеты богаты природными ресурсами, на других есть высокотехнологичные производства, на третьих нет ничего особенного, зато находятся они в стратегически важном месте.

Ресурсы отсутствуют, средства для ведения боевых действий поступают в виде налогов с покоренных миров — хороший стимул не сидеть сложа руки, а постоянно расширять свое влияние. Главное — рассчитать свои силы: даже Империя с ее безграничными ресурсами не

способна уследить за всеми и вся, а уж голодранцам-повстанцам это тем более не под силу.

Как вы уже, наверное, поняли, в Empire at War всего две противоборствующие стороны — а все потому, что события игры охватывают сравнительно небольшой временной промежуток (период наивысшего расцвета Империи). Тактика игры за каждую из них будет значительно различаться. Империя может позволить себе широкомасштабные боевые действия, причем сразу на нескольких фронтах. Повстанцы, наоборот, сильно ограничены в людских и материальных ресурсах, поэтому им приходится тщательно прятать свои базы и действовать партизанскими методами. У них везде есть свои уши и они всегда лучше осведомлены о делах Империи. С событиями фильма это не совсем вяжется (у имперцев тоже была разветвленная агентурная сеть, иначе они бы не нашли базу повстанцев на Хоте во втором Эпизоде и не узнали бы про готовящуюся атаку на Звезду Смерти в шестом Эпизоде), зато баланс не страдает.

Сообщения от разведки поступают довольно часто, и все они заносятся в особый журнал. Заглянув в него и проанализировав дей-



Моды для Empire at War

До выхода Empire at War еще несколько месяцев, но энтузиасты уже готовят для нее моды. Only War 2 (<http://onlywar2.gamemod.net>) превратит игру из стратегии по «Звездным войнам» в стратегию по вселенной Warhammer 40 000. Основные особенности — три расы (некроны, имперские гвардейцы и, конечно же, космодесантники), битвы в космосе и захват планет. Imperial Assault II: Rise of the Empire (www.imperialassault.com/rote) добавит в игру новую кампанию — войну между Галактической Республикой и Торговой

REPUBLIC: LEGACY-CLASS "SUPER" STAR DESTROYER



Концепт-арт из Imperial Assault II: Rise of the Empire.

Федерацией. Есть, наконец, еще один многообещающий мод, Project Mars (www.theprojectmars.com), но о нем почти ничего не известно.

ствия врага, можно догадаться, что он замышляет, и вовремя принять контрмеры. Если шпионы облажались и ваша тщательно спланированная атака захлебнулась, никогда не поздно отступить. Так как в Empire at War нет четкого деления на миссии, юниты, с которыми вы начали игру, останутся с вами до самого конца игры (со временем армия, конечно же, разрастется), и если в одном из сражений вы понесете тяжелые потери, восполнить их будет непросто.

Роль героев (без них сейчас не обходится ни одна стратегия) возьмут на себя джедаи и ситхи, правда, их скорее всего можно будет пересчитать по пальцам одной руки. Оно и понятно: на всю галактику в то время было всего двое ситхов — Палпатин и Дарт Вейдер — и двое джедаев — Йода и Оби-Ван Кеноби (да и те в бегах). Свое участие в Empire at War официально подтвердили только Дарт Вейдерович Скайуокер и Оби-Ван «I have failed» Кеноби (что уже является нарушением канонов — в это время он должен прятаться на Татуине), об остальных ничего не известно. Не исключено, что будут какие-то новые лица, которые не упоминались в фильмах.

Некоторое время назад дата выхода игры была сдвинута с осени этого года на 7 февраля 2006-го. С одной стороны, это плохо (ждать еще несколько месяцев), с другой, наоборот, хорошо: осень — начало зимы и без того перегружены релизами, в феврале же игр выходит намного меньше, значит, и Empire at War «выстрелит» сильнее. А раз была названа точная дата, то можно быть почти на 100% уверенным в том, что выход игры больше не перенесут.

P.S. Для самой Petroglyph Games Empire at War — это практически пройденный этап: недавно она подписала с SEGA договор на следующий проект (тоже стратегию), его название пока неизвестно. ●



ВЕРДИКТ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику «Вердикт», мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожи-

даний». И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовил:

Алексей Моисеев, Алексей Чеберда, Степан Чечулин

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. «Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге «Игромании» все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ «ИГРОМАНИИ»



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинка из которых попадает на постер «Игромании».



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки «Игромании».



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе «ИнфоБлок»).

2 FAST DRIVER

Жанр: Гоночный симулятор ■ Издатель/Разработчик: Play Publishing/K-Tech Development Team



Помните ли вы такую игру, как **Streets Racer** от польской компании **Play Publishing**? Вряд ли. И слава богу — забава была, если честно, ужасная, что, однако, не помешало ей стать всенародно любимым хитом у себя на родине. **2 Fast Driver** является продолжением этого, с позволения сказать, симулятора уличных гонок. Которого, скорее всего, ждет участь игры-прародительницы.

Начать, впрочем, позвольте с короткой похвалы. Графика, по сравнению с оригиналом, сделала значительный шаг вперед — от вращения картинка уже, слава богу, не вызывает. Впрочем, до уровня какой-нибудь **Need for Speed Underground 2** ей все равно далеко. Модели симпатичные, а вот трассы можно было сделать и более детальными — отлично смотрится только ночной город.

Все, теперь ругань. Дело в том, что геймплей **2 Fast Driver** кошмарен — игра застряла во времени и ничего нового и оригинального, по сравнению с конкурентами, здесь не найдут даже начинающие фанаты гонок, не то что закоренелые ветераны.

Хотите доказательств? Ну смотрите: во-первых, машина нам дает всего одна на всю игру — Fiat 126. Модификаций, правда, не менее десяти — но ситуацию это, увы, не спасает.

Во-вторых, местный режим карьеры стоит, пожалуй, назвать словосочетанием «сплошное недоразумение». Например: для того чтобы открыть следующий вид соревнований, нам нужно занять первые места аж в тридцати гонках! Призы отсутствуют как класс, поэтому и мотивации в игре нет почти никакой — разве что наградят парой новых трасс и вариантов раскраски автомобиля.

Ну и самая главная беда — полное отсутствие ощущения скорости. Такое впечатление, что рулишь не автомобилем, а игрушечной машинкой на дистанционном управлении — да и те, наверное, ездят быстрее. Физика упрощена до предела, так что любители симуляторов с грустью могут проходить мимо: тормозить на поворотах не надо, повреждений в столкновениях машина не получает, а войти в неуправляемый занос невозможно в принципе. Зато искусственный интеллект показывает чудеса глупости и вылетает с трассы даже там, где вылететь вроде бы никак нельзя.

Про звук и вспоминать не хочется, а вот музыка довольно неплоха, хотя и однообразна. Вы покупаете гоночные игры для того, чтобы слушать их? Тогда **2 Fast Driver** — для вас!

Оценка: ■■■■■■■■■■ 4,0

МЕТРО-2

Жанр: Экшен ■ Издатель/Разработчик: Бука/Orion games



«**Метро-2**» — еще одна игра из оперы «разработчики попытались сделать крутой отечественный экшен». И, как вы уже догадались, попытка оказалась unsuccessful — иначе эта рецензия бы заняла свое место рядом с «**Вивисектором**» и «**Восточным фронтом**». Не получилось, к сожалению, не получилось.

Львиную долю надежд разработчики возлагали на сюжет — и они, увы, не сбылись. При желании догадаться, кто будет главным плохим и каким супероружием злодеи хотят загубить Иосифа Сталина, можно в самые первые минуты игры. Про подачу сюжета также говорить не хочется — очень слабо, небрежно и некрасиво.

Не заслуживает добрых слов и геймплей, «**Метро-2**» из тех игр, которые можно охарактеризовать словосочетанием «скучный экшен». Вроде бы все на месте — враги, оружие, разнообразные уровни, сюжет — но играть совершенно неинтересно. На нас постоянно наваливаются толпы нелепых и очень глупых противников, которых мы долго и монотонно отстреливаем. Искусственный интеллект слаб — в большинстве случаев для победы достаточно просто прятаться за углом, аккуратно высываясь оттуда. Еще иногда под ногами болтаются гражданские — этих убивать, наоборот, запрещено. Ну и, разумеется, бросается в глаза вторичность игры — почти все ее элементы мы уже видели в экшенах других разработчиков.

Графика, как вы понимаете, тоже поддержала общий порыв и получилась, мягко говоря, очень слабой. Причем сам по себе движок совсем не плох — иногда даже проскакивают очень красивые кадры. Но в том-то и дело, что «иногда». В остальное же время игра «радует» нас очень низкой детализацией. Над ней бы поработать еще несколько месяцев, дорисовать подробности — и выглядело бы уже намного лучше.

Отдельного недоброго слова заслуживает и анимация — так ужасно противники не двигались, наверное, ни в одной игре. Особенно «хороши» офицеры МГБ — такое впечатление, что в те годы в элитную спецслужбу набирали исключительно инвалидов.

Финальный выстрел — огромное количество багов и глюков. Так, например, игра может начать тормозить прямо на ровном месте. А еще здесь иногда мерцают дырки в стенах от пуль — для красоты, наверное. Слаба и физика — и мертвые, и живые противники то и дело застревают в стенах, а иногда и проваливаются сквозь пол.

Вот в общем-то и все. Говорить про «**Метро-2**» особо и нечего — просто очень и очень слабый проект, играть в который, к сожалению, совершенно неинтересно. Не спасает игру даже обещанная «метростилистика» — просто потому, что ее здесь почти нет.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 4,0



АНТИКИЛЛЕР

Жанр: Экшен ■ Издатель/Разработчик: Новый Диск/Qbik Interactive



В то время как окончательно сбрендивший Уве Болл с фанатичным блеском в глазах снимает пару очередных «блокбастеров» по мотивам **Dungeon Siege** и **BloodRayne**, отечественные разработчики с пугающим упорством пытаются догнать и перегнать своих западных коллег в совершенно противоположном деле — создании игр по фильмам. И все-таки между ними есть кое-что общее — и первые, и вторые за редким исключением исполнены на очень посредственном уровне.

Итак, разрешите представить вашему вниманию проект «**Антикиллер**» — очередную поделку российского игропрома, которую изваяли граждане из студии **Qbik Interactive**. Как явствует из названия, игрушка сделана по культовому фильму, который в свое время умудрился стать первым отечественным проектом, окупившимся в широком прокате.

Сюжет картины рассказывал леденящую душу историю о бывшем майоре милиции Корнееве по кличке Лис, который активно насаждал справедливость, используя весьма спорные с точки зрения закона методы. Понятно, что история игры буквально до запятой повторяет сюжет фильма. А чтобы вы точно не забыли, откуда «уши торчат», каждый тушешный уровень предваряет долгий ролик с кадрами прямиком из киноленты. Наслаждайтесь, как говорится.

Геймплей «Антикиллера» — очень однообразное уничтожение всего, что движется. Похоже, герои игры разом сошли с ума и превратились в маньяков, которые умеют только убивать. Буквально с самого начала шоу Лис попадает в жестокую передерягу, выбраться из которой можно, только отправив на тот свет всех отморожков. Так что хватаем табельный «макаров», и вперед — громить преступность. Радует, что бандиты хоть и отстреливаются из автоматов, но зато умом не вышли, так что суровая разборка стремительно превращается в простенький тир. И такой вот одноклеточный геймплей ожидает вас на протяжении всех десяти уровней.

О графике мы политкорректно умолчим — просто посмотрите на скриншоты. Морально устаревший движок **RenderWare** выдает очень посредственную картинку, которая «удачно» дополняется слабой детализацией уровней, некрасивой анимацией персонажей и жутковатыми спецэффектами. Зато, ежели вас это утешит, игрушка «летает» даже на очень среднем по сегодняшним меркам компьютере.

Итог в общем-то прост: на свет божий появилась очередная, вполне себе стандартная игра, сделанная по мотивам известного фильма. Понравится исключительно поклонникам картины, которые спят и видят себя в роли бравого милиционера по кличке Лис, грозы братков славного города Тиходонска.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 5,0



ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ (BEACH VOLLEYBALL)

Жанр: Спортивный симулятор ■ Издатель/Разработчик: Idoru/Leader
■ Издатель в России/Локализация: 1С/Логрус



Чего стоит ждать от симулятора пляжного волейбола? Собственно волейбола, говорите? Ха, как бы не так! Прежде всего — красиво-го женского тела в больших количествах. И это с успехом доказала игра **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball**, которая вышла, правда, исключительно на Microsoft Xbox. Плюс, конечно же, помимо женского тела неплохо добавить различных бонусов и хорошего геймплея.

Посмотрим, как со всем этим обстоят дела у нашего сегодняшнего пациента — игры «**Пляжный волейбол**». Начнем с самого грустного. Женского тела, во-первых, очень мало, а во-вторых, оно не ска-зать чтобы очень красивое: невразумительная грудь, угловатые бед-ра, нелепые культяпки вместо рук — разве это нам нужно для сча-стья? Про монологичные (никаких улыбок, подмигиваний, насупленных носиков...) лица и отвратную анимацию (господи, как они изгибаются во время удара по мячу, смотреть страшно) вспоминать даже не хо-чется. Кстати, эти буратины еще любят обниматься после каждого третьего забитого мяча. Эротические элементы, так сказать. В об-щем, экзамен на знание прекрасного пола разработчики благополуч-но завалили.

Ну ладно, бог с ними, с моделями. Может, хотя бы симуляторная составляющая удалась на славу? Нет, к сожалению. Вот как выгля-дит, например, прием подачи: мы подводим одну из девиц к здоро-венному кругу, который обозначает зону падения мяча, и нажимаем клавишу A. В случае успеха мяч взмывает в воздух. Теперь, управляя второй спортсменкой, проводим ответную атаку. Следя одним глазом за шкалой силы броска, а другим — за расположением игроков на по-ле, указываем направление полета мяча стрелками, одновременно нажимая еще две клавиши. Неудобно? Не то слово — такого коряво-го управления мы не видели очень давно.

Больше про игру и сказать-то нечего. Пляжный волейбол всегда являлся очень упрощенной версией своего старшего брата, поэтому не ищите здесь каких-нибудь навороченных правил, продолжитель-ных чемпионатов с нешуточной борьбой и т.д. Простенькая такая иг-ра с неудачным управлением и плохой графикой.

ПЕРЕВОД: Суший рай для локализаторов. Текста в игре — две с половиной строчки, озвучка отсутствует. Впрочем, и здесь прокра-лась ошибка — перевод слова «net», что означает «сетка». В игре оно переведено как... «нет». В общем, что слышим, то и пишем.

Оценка: ■■■■■■■■■■ 4,5

Локализация: 😞 😊 😊

ФИЗИЧ. И ВНЕШНИЕ ДАННЫЕ



EX MACHINA



NIVAL
INTERACTIVE

TARGEM
GAMES

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru



byka
BUNKA ENTERTAINMENT
WWW.BUNKA.RU

INCUBATION: КОСМОДЕСАНТ КОСМОДЕСАНТ (INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT)

Жанр: Пошаговая стратегия ■ Издатель/Разработчик: Blue Byte Software/Blue Byte Software ■ Издатель в России/Локализация: 1C/snowball.ru



Фирма 1C продолжает радовать нас переводами игр, которые уже давно стали живой классикой. В этот раз речь идет об **Incubation: Time Is Running Out** — Хите с большой буквы и, пожалуй, одной из лучших пошаговых стратегий на PC.

История начинается на отдаленной планете Скайра, где человечество организовало одну из своих колоний. Но вот беда: сломался генератор силового поля, защищавший людей от биосферы планеты, а биосферу, соответственно, от людей. В результате вирус, абсолютно безопасный для человека, вырвался за пределы города. На местную фауну он оказал потрясающее воздействие: зараженные этим вирусом животные превращались в кровожадных монстров, которым нужно было только одно — убивать людей. Для того чтобы защитить колонию, пока не будет восстановлен купол, на планету отправляют отряд бойцов, руководить которым предстоит нам.

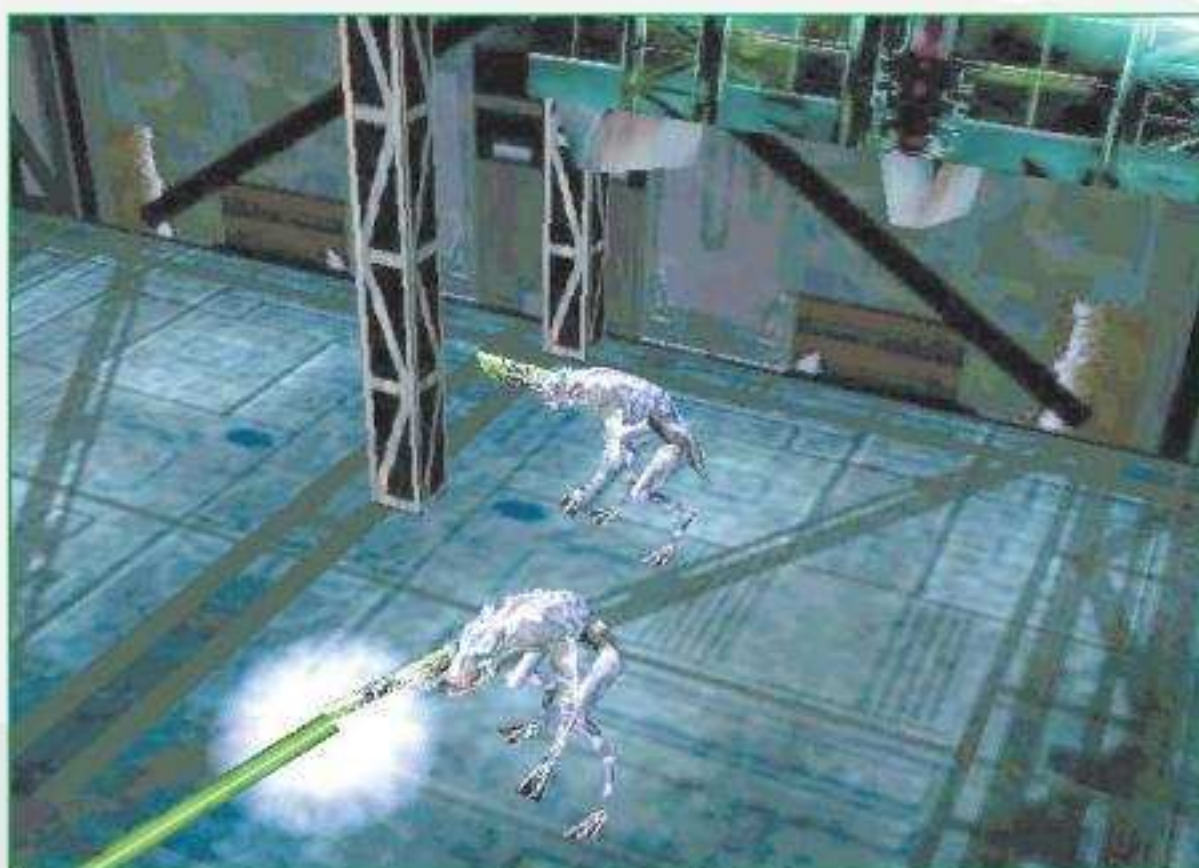
Игра поделена на две фазы: подготовку к миссии и собственно ее выполнение. Сначала мы нанимаем бойцов и покупаем им экипировку — все это за специальные очки, которые выдаются за успехи на поле боя. Поэтому чем безграмотней мы будем играть, чем больше союзников не вернутся с очередного задания — тем сложнее придется на более поздних уровнях.

Сами бои, пожалуй, самая интересная часть игры. К каждой миссии требуется свой подход, своя тактика. Здесь хорошо использовать огнемет и добить тварей с флангов, тут подойдет обычный штурм, а вон тот проход неплохо бы заминировать. В результате — почти идеальная пошаговая стратегия, умная и разнообразная. Если сумеете побороть себя и закрыть глаза на страшную графику (игре уж восемь годков как-никак), то получите море удовольствия.

ПЕРЕВОД: Студия **snowball.ru** в который раз радует игроков отличным звуком. Ролики расцветают буквально на глазах — пред нами предстают почти что живые люди со своими характерами и привычками. Один — шутник, другой — очень осторожен, третий — по-военному строг. Не отстают и переводчики текстов — все сделано на очень высоком уровне. Так что мы смело можем заявить, что в чем-то локализация получилась даже лучше оригинальной игры.

Оценка: 9,0

Локализация:



DELAWARE ST. JOHN VOLUME 1: THE CURSE OF MIDNIGHT MANOR

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: Big Time Games/Big Time Games



Delaware St. John Volume 1: The Curse of Midnight Manor — классический бюджетный квест, причем, как ни странно, в самом лучшем смысле этого слова. Ничего выдающегося, но фанатам жанра, равно как и любителям игр с необычным сюжетом, придется по душе.

Играть нам предстоит за Делавара Сент-Джона — человека, который обладает способностью слышать и видеть умерших людей. Другой бы на его месте немедленно обратился к врачу или, на худой конец, тихо сошел с ума... но только не наш герой — он решает использовать свой дар в благих целях, чтобы помочь мертвым обрести, наконец, свободу. Говорят, этих самых мертвых и несвободных очень много в полуразрушенном отеле, который не так давно был закрыт из-за очень странных происшествий. Вы все еще не встретились с апостолом Петром? Тогда Делавар идет к вам!

В отеле наш герой обнаруживает некое невидимое чудовище, мебель, которая двигается сама по себе, и множество других, не совсем нормальных вещей. Как разобраться в том, что произошло, и спасти бедных призраков? Ну, разумеется, разгадав десяток-другой совершенно непохожих друг на друга загадок: мы ищем потерянную сережку, подбираем код для цифрового замка и так далее. Отметим, что Делавар работает не в одиночку: у него есть прибор, с помощью которого можно делать фотографии и записывать звуки, а потом отсылать их для изучения напарнице. Сами загадки сделаны потрясающе логично — решение большинства из них занимает не более десяти минут. Жаль только, что игра получилась очень короткой — пройти ее можно всего за несколько часов, что для серьезного квеста, если честно, мало.

Еще одна проблема местных призраков — они, откровенно говоря, лицом не выдались. Игра будто сама застряла во времени: разрешение 800x600, заранее отрендеренные задники, спрайтовые (но очень хорошо нарисованные!) персонажи — всюду чувствуется малобюджетность. Впрочем, даже несмотря на это **The Curse of Midnight Manor** могла бы заслужить и большую оценку, если бы разработчики создали атмосферу постоянной напряженности. Увы, не получилось. Единственный действительно страшный момент — это когда за Делаваром гонится неведомая тварь (вид из глаз чудовища прилагается). В остальных местах ничего подобного нет — лишь сплошные глупые шуточки главгероя да довольно слабый звук, который совершенно не подходит к атмосфере (все вспоминаем **Silent Hill**, чтобы понять, о чем идет речь).

Но в целом — очень приятный квест. Не шедевр, конечно, но попробовать на зуб, пожалуй, стоит всем фанатам.

Оценка: 5,5



VOYAGE: INSPIRED BY JULES VERNE

Жанр: Квест ■ Издатель/Разработчик: The Adventure Company/Kheops Studio



Еще одна игра от Kheops Studio по мотивам произведений Жюль Верна. Voyage: Inspired by Jules Verne создана на основе первой книги про членов так называемого «Пушечного клуба», в которой компания смельчаков — Мишель Ардан, Импи Барбикен и капитан Николь — отправились в небольшой капсуле на спутник нашей планеты. Отметим, правда, что сюжет игры заметно отличается от романа. Затея троих, разумеется, идет наперекосяк, и вот единственный выживший персонаж — Мишель Ардан — после долгих блужданий обнаруживает на Луне самую настоящую цивилизацию со своими устоями и порядками. В роли Мишеля нам предстоит исследовать этот мир, решая самые разнообразные головоломки, разумеется!

Voyage: Inspired by Jules Verne очень похожа на предыдущую игру Kheops Studio — «Возвращение на таинственный остров». Так, например, геймплей построен в первую очередь на комбинировании различных предметов — без него не обходится почти ни одна загадка. Разработчики максимально упростили жизнь начинающим самоделкин — если, например, можно соединить две каких-нибудь вещи, то в нижней части экрана автоматически появится «рецепт», в котором будут обозначены даже недостающие части. Поэтому здесь всегда ясно — сколько же еще нужно собрать предметов.

Где их искать? Ну, это можно выяснить, например, из разговоров с селенитами — расой, которая населяет Луну. Или из рассуждений самого Мишеля. Вообще, Voyage: Inspired by Jules Verne — очень дружелюбная игра. Надо лишь внимательно следить за ее подсказками да хотя бы немножечко напрягать серое вещество — и вы достаточно быстро найдете решение той или иной головоломки. Хотя есть, конечно, и исключения — например, многие игроки наверняка обломают зубы о гранит селентинской науки, когда задачей нашего героя станет изучение чужого языка.

Внешне Voyage: Inspired by Jules Verne выглядит, на первый взгляд, очень хорошо — красивые, тщательно прорисованные задники радуют глаз. Но это только на первый взгляд! Уже совсем скоро замечаешь, что игровым пейзажам недостает анимации, а это очень сильно портит картину: мир вокруг выглядит мертвым и «общаться» с ним не хочется.

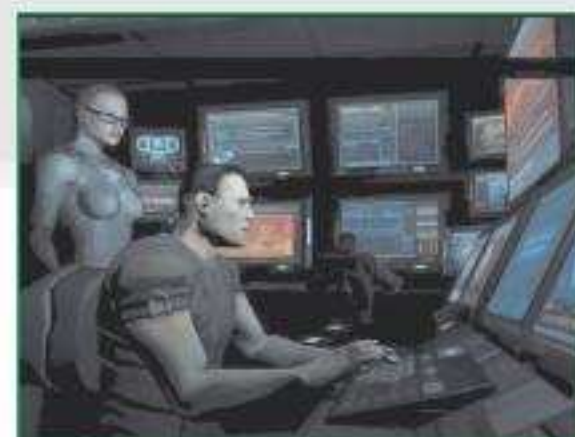
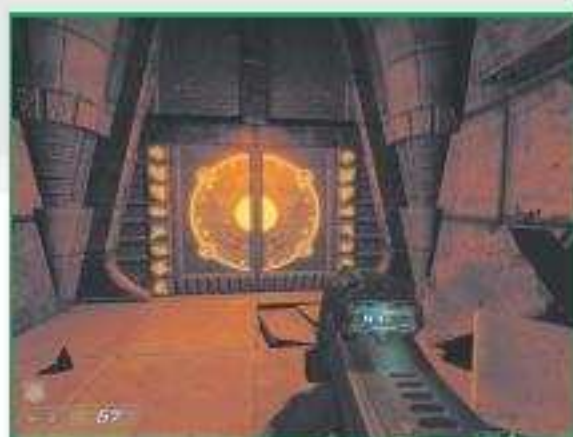
Зато звук в игре просто отличный. Разработчики добавили в Voyage: Inspired by Jules Verne рассказчика — и благодаря ему создается ощущение того, что смотришь интерактивную книгу. Стиль текстов, кстати, выдержан в духе книг господина Верна — читать, в итоге, очень приятно.

Ознакомиться с Voyage: Inspired by Jules Verne, разумеется, стоит. Фанаты ли вы квестов или поклонники книг легендарного писателя — эта игра доставит вам немало приятных минут.

Оценка:  7,5

DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL

Жанр: Боевик ■ Издатель/Разработчик: Activision/Id Software и Nerve Software ■ Издатель в России/Локализация: 1C ■ Полная рецензия: «Игромания» №6/2005



DOOM 3: Resurrection of Evil — аддон к хиту мирового масштаба, который все дружно ждали, в который дружно играли и в котором не менее дружно разочаровались. Сотрудники Nerve Software сотворили сборную солянку из элементов третьего «Дума», добавили парочку сомнительных нововведений да передрали несколько интересных решений конкурентов. Это, разумеется, их не спасло.

Основной просчет разработчиков — потеря атмосферы DOOM 3. Да, речь о том самом хорроре, который способен напугать десятилетнюю школьницу, Александра Кузьменко и Олега Ставицкого. Взамен же мы получили гораздо больше экшена — а он, как известно, никогда не был особо сильной стороной игры. Впрочем, играть все равно интересно — но исключительно благодаря заслугам оригинального DOOM 3.

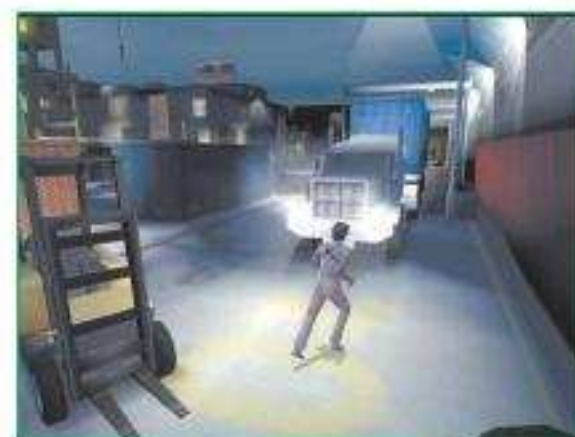
ПЕРЕВОД: Великолепный, практически идеальный перевод. Отлично озвучены герои — исключением будет разве что голос Бертругера, который говорит как злодей из любого американского мультфильма. То есть очень пафосно, самоуверенно, хитро и с непременными демоническими нотками.

Отлично переведены внутриигровые тексты — разработчики не поленились даже заменить некоторые текстуры (различные панели, экраны и т.д.). В общем, очень качественная работа.

Оценка:  8,0Локализация: 

Полиция Майами: Отдел нравов (Miami Vice: The Game)

Жанр: Экшен ■ Издатель/Разработчик: Davilex Games/Atomic Planet Entertainment ■ Издатель в России/Локализация: 1C



Зеленые пальмы, теплое море, девушки в бикини, ах... Майами! Впрочем, стоп — вас, игроков, сюда не звали. Ибо проект Miami Vice: The Game совершенно не похож на одноименный телесериал — он сер, уныл, некрасив и скучен, да еще и местами уродлив.

Вот, например, как реализовано управление в этой замечательной игре. Бегаем мы при помощи стандартных клавиш WASD, камеру вращаем мышкой, ну а целимся... исключительно нажимая на правую кнопку Shift! Нормальное такое управление. Кнопки переназначить нельзя, геймпад не помогает, ибо откалибровать его практически невозможно.

Про графику говорить — здоровью вредить. Лучше смотрите скриншоты и помните — на них еще не видно анимации. Миссии скучны и однообразны, интеллект противников слаб — они умеют только стрелять. Но даже в таком виде (не забывая про управление) это достойные противники, победить которых будет непросто! Кстати, у нас ведь еще есть напарник, которым руководит компьютер... Весь ужас такого положения дел, не поиграв, представить сложно. Впрочем, лучше не играйте и не представляйте. Нервы дороже.

ПЕРЕВОД: Искренне жаль локализаторов, ведь им, наверное, пришлось в это играть до самого конца. И работу они выполнили хорошо, без ошибок. Вот только оценит ли кто плод их трудов?

Оценка:  2,0Локализация: 

SQUAD ASSAULT: SECOND WAVE

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: Merscom Game Publishing/DAS Entertainment



Squad Assault: Second Wave — продолжение довольно популярной WWII-стратегии под названием **Squad Assault: West Front**. Причем даже правильнее будет назвать эту игру не продолжением, а своеобразным аддоном, потому как единственное серьезное отличие от оригинала — три новых игровых кампании.

Впрочем, не скажем, что это плохо. Ведь *West Front* была очень реалистичной и интересной стратегией по Второй мировой войне (правда, почти никому не известной — *Прим. ред.*). Благодарить за это прежде всего стоит людей, которые написали отличный искусственный интеллект — причем не только врагов, но и подчиненных. В *West Front*, как в никакой другой игре, чувствуешь себя настоящим командиром подразделения, а не нянькой, обязанной каждому солдату указать, что необходимо делать на поле боя, в кого стрелять и где прятаться. Отдали приказ штурмовать здание? Хорошо, расслабьтесь и смотрите, как brave пехотинцы сначала закидают его гранатами, а затем ворвутся внутрь и добьют оставшихся в живых. Отряд попал в засаду? Опять расслабьтесь и наблюдайте, как солдаты ищут себе укрытие и организовывают оборону. Причем команд для этого никаких отдавать не нужно — компьютер сам обо всем позаботится. В нашу же задачу входит исключительно общее руководство подчиненными и планирование операций.

Впрочем, несмотря на отличный AI, игра очень сложна. Тупо навалиться на врага здесь не получится — растопчет мигом. Да и не дойдет до этого — ведь подчиненные не только инициативны, но еще и очень любят свою жизнь. Они могут запросто отказаться подчиняться приказам, если командир вдруг вздумает послать их в самоубийственную атаку. Вот, например, отряд попадает под огонь пулемета. Большинство бойцов, разумеется, сломя голову бегут с поля боя. Впрочем, с парой неудачников может случиться и противоположная ситуация — под плотным обстрелом они съедут с катушек и начнут поливать свинцом все вокруг. В общем, игра получилась очень жестокая и требовательная — так что думать головой приходится постоянно.

А вот графика подкачала. Даже в 2003 году *West Front* выглядела намного хуже большинства конкурентов. Что уж тут говорить о конце нынешнего года? Перечислять недуги можно очень долго: модели людей и техники угловаты, анимация недостаточно плавна и совсем не реалистична, поля битвы хоть и разнообразны, но слабо детализированы, а мутные текстуры еще больше усугубляют общую картинку.

Что же в графе «итого»? Перед нами — продолжение игры, с отличной боевой системой и очень посредственной детализацией. Если вам вдруг надоели простые и стандартные стратегии — то попробуйте *Squad Assault: Second Wave*, не пожалеете.

Оценка: ■■■■■ ■■■■■ 6,0



Пожарная команда (Fire Captain: Bay Area Inferno)

Жанр: Стратегия ■ Издатель/Разработчик: Focus Home Interactive/Monte Cristo ■ Издатель в России/Локализация: 1С



Все уже, наверное, привыкли, что стратегии — это непременно про солдат, танки и самолеты. Ну, или про гоблинов, орков и прочих братьев наших фэнтезийных. А как вам другой, более экзотичный вид — отряд пожарных? Интересно? Ну, тогда наша сегодняшняя игра — для вас.

Итак, смысл **Fire Captain: Bay Area Inferno**, если кто еще не понял, — в борьбе с огнем. Уже во время обучения становится ясно — игра совершенно не похожа на стандартные стратегии. Одно дело — драться с инопланетянами, другое — с огнем. Так, пожары бывают разных типов. Например, если возгорание происходит рядом с проводами, то ни в коем случае нельзя тушить его с помощью воды — замыкание только усугубит ситуацию. Подобных вариантов — огромное множество, и, конечно же, к любому из них нужно искать свой подход.

Играть поначалу очень сложно — совершенно непонятно, как можно потушить это. Представьте: полыхает почти вся карта, в центре которой — наш маленький отряд. Действовать в подобной ситуации приходится с умом, определяя самые опасные участки и «нападая» именно на них. Дело, однако, усложняется тем, что приходится спасать обычных граждан — к ним же порой очень сложно добраться. В ход идет все: пожарные машины с водяными пушками, выдвижные лестницы, бульдозеры, специальные вертолеты. Не понимаете — что и в какой ситуации надо использовать? Тогда стоит прибегнуть к помощи встроенной энциклопедии — в ней подробно рассказано, «что и как».

Очень радует то, как сделаны миссии. Они просто переполнены различными событиями и неожиданными поворотами. Так, в самом первом задании мы должны спасти полицейского из горящего дома, а потом — потушить огонь. Ситуация, однако, меняется после неожиданного взрыва. Сначала он переворачивает проезжающий мимо трамвай, а затем огонь перекидывается на автомобили, которые стоят неподалеку, — и следует еще серия маленьких взрывов. От вида всего этого кошмара с одним из прохожих происходит инфаркт — и вот нам, помимо тушения, приходится еще и оказывать ему помощь.

И кстати! Вы удивитесь, но здесь есть даже простенькая игровая кампания: мы не просто выезжаем на несвязанные друг с другом возгорания, а движемся по настоящему сюжету, пусть и очень простому. Неожданно, очень неожиданно.

В общем, *Fire Captain: Bay Area Inferno* — идеальная игра для любителей всего оригинального. Необычный геймплей, множество интересных находок — вы еще не бежите за огнетушителем? Нет? А зря.

ПЕРЕВОД: Обычная такая локализация: тексты переведены, диалоги — тоже. Отметим, однако, что озвучивал игру всего один актер — этого явно маловато. Да и интонации подобраны не очень удачно: пожарные говорят таким тоном, как будто снимаются для пафосной программы «Служба спасения», а это совсем не соотносится с событиями, которые происходят на экране.

Оценка: ■■■■■ ■■■■■ 8,0

Локализация: 😊 😊 😊



АМЬРА АНТИТЕРРОР

МУЖСКАЯ РАБОТА

Продолжение тактической стратегии
о самом известном спецподразделении России

ЖИЗНЬ – РОДИНЕ. ЧЕСТЬ – НИКОМУ.



© 2005 "Руссобит-Публишинг". Все права защищены. © 2005 «Game Factory Interactive Ltd.» All Rights Reserved.
© 2005 «Mist Land». All Rights Reserved.
www.russobit-m.ru • Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-81
Розничная продажа в магазинах фирмы



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ.

Здесь помещаются все те игры,

которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на

прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке. Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех

локализациях и отечественных проектах, что уже можно купить, мы публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате xls. Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обнов-

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **Антикиллер**
Дата: Сентябрь 2005
● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Qbik Interactive
- **Блицкриг II**
Дата: Сентябрь 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/Nival Interactive
- **Братки**
Дата: Октябрь 2005
● Рос. издатель/разработчик: GFI/VZlab
- **Вивисектор. Зверь внутри**
Дата: Сентябрь 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Метро-2**
Дата: Сентябрь 2005
● Рос. издатель/разработчик: Бука/Orion games
- **Невский титбит**
Дата: Октябрь 2005
● Рос. издатель/разработчик: Лайт-Проджект/VZlab

В разработке

- **Hard Truck Tycoon**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: G5 Software/Бука
- **Heavy Duty**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Jagged Alliance 3D**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ
- **Lada Racing Club**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos

- **Neuro**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Revolt Games
- **Neuro Hunter**
Дата: Конец 2005
● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Медиа Арт
- **Precursors**
Дата: 2007
● Рос. издатель/разработчик: Не объявлен/Deep Shadows
- **PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **Rage Rider**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **Rat Hunter**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: GFI/Secret Sign
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
Дата: 2006
● Рос. издатель/разработчик: 1C/GSC Game World
- **S.M.E.R.S.H.**
Дата: Лето-осень 2006
● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Game Forge Interactive
- **The Fast and Funny**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Geleos
- **Warfare**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ
- **Альфа Антитеррор: Мужская работа**
Дата: Конец 2005
● Рос. издатель/разработчик: GFI/МиСТ лэнд — ЮГ

- **В тылу врага II**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/BestWay
- **Вечера на хуторе близ Диканьки**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/Step Creative Group
- **Восхождение на трон**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS
- **Волкодав: месь Серого Пса**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Вторая Мировая**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games
- **Дальнобойщики 3**
Дата: 2006
● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **Звездное наследие**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/Step Creative Group
- **Искусство ограбления**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio
- **Ка-50. Черная акула**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **Корсары III**
Дата: Лето 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла
- **Лабиринт Отражений**
Дата: 2006
● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOSoft

- **Магия крови**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen
- **Не время для драконов**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise
- **Ночной Дозор Racing**
Дата: Осень 2005
● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Psychocraft
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group
- **Остров сокровищ**
Дата: Лето 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Петька 6: Новая реальность**
Дата: Октябрь 2005
● Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-Плюс
- **Пираты XXI века**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOSoft
- **Санитары подземелий**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: 1C
- **Танита, или Морское приключение**
Дата: 2006
● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Trickster Games
- **Трудно быть богом**
Дата: 2006
● Рос. издатель/разработчик: Акелла
- **Фаза: Исход**
Дата: 2005
● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Pora и Копыта

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Bet on Soldier**
Рос. издатель/локализация: Бука
- **Incubation: Космодесант**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **The Sims 2: Nightlife**
Рос. издатель/локализация: Софт Клуб
- **Theseus. Возвращение героя**
Рос. издатель/локализация: Руссобит-M
- **Tony Hawk's Underground 2**
Рос. издатель/локализация: 1C

- **Александр. Эпоха героев (Alexander. The Hero's Hour)**
Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Асы над Вьетнамом (Wings Over Vietnam)**
Рос. издатель/локализация: Руссобит-M/GFI
- **Дикий Запад: Игра со смертью (Dead Man's Hand)**
Рос. издатель/локализация: 1C
- **Обитель зла 3: Немезис (Resident Evil 3: Nemesis)**
Рос. издатель/локализация: Акелла

Новые анонсы

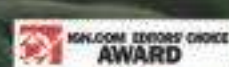
- **Crash Dummy vs. the Evil De-Troit**
Дата: 2006
● Рос. издатель/локализация: Play Ten Interactive
- **GT Legends**
Дата: 2005
● Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Hello Kitty: Roller Rescue**
Дата: 2005
● Рос. издатель/локализация: Новый Диск
- **Legion Arena**
Дата: 2005
● Рос. издатель/локализация: Акелла

- **Need For Speed: Most Wanted**
Дата: 2005
● Рос. издатель/локализация: Софт Клуб
- **Peter Jackson's King Kong**
Дата: Декабрь 2005
● Рос. издатель/локализация: Бука
- **Scratches**
Дата: Зима-весна 2006
● Рос. издатель/локализация: Play Ten Interactive
- **X3: Воссоединение (X3: Reunion)**
Дата: 2005-2006
● Рос. издатель/локализация: Новый Диск

В тылу
ВРАГА

ДИВЕРСАНТЫ

"В тылу врага. Диверсанты"
- игра, продолжающая традиции
культовой тактики "В тылу врага",
получившей целый ряд высших
наград российской и зарубежной
прессы.



FAHRENHEIT

Игорь Варнавский

Жанр: Интерактивное кино/Квест ■ Издатель: Atari ■
Разработчик: Quantic Dream ■ Похожесть: Shenmue,
Post Mortem, Still Life ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Один DVD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,5 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.fahrenheitgame.com



Давайте, наконец, признаем: говоря об умных и чудесных играх, которые все хвалят, но никто не играет, мы немного лукавим. **Cyap** едва не пошла по миру (возможно, слово «едва» нам еще придется выкинуть) не из-за того, что пресыщенные потребители не понимают всю ценность их игр, а потому, что **Myst** неимоверно сложен. **Darwinia** осталась никому не нужной погремушкой не из-за своей необычности, а из-за просчетов в геймплее и «тупиковых» миссий (это когда сделаешь какую-нибудь глупость — и все, дальше пройти в принципе невозможно). **Tron 2.0** провалился в продажах не потому, что игроки не смогли проникнуться духом игры, а потому, что она проходится с помощью одного-единственного приема — высунуться из-за угла, выстрелить, добежать до следующего угла, выстрелить. Нет никакого всемирного заговора против архаичных игр, есть лишь разработчики, которые не смогли довести игровой процесс до ума.

От **Fahrenheit** ждали примерно того же: еще один квест, который из уважения к его авторам (ну как же, создатели **Omikron**) надо пройти сквозь силу, а потом рассказывать всем, какая это изумительная игра. Результат оказался совершенно неожиданным — «Фаренгейт» проходится буквально на вылет, без пауз и передышек, с открытым ртом от первой и до последней заставки.

Случайная жертва

Fahrenheit начинается так, как и любой традиционный нуар-детектив. Не по-американски холодная и многоснежная зима, Нью-Йорк. После обычного трудового дня Лукас Кейн, ничем не примечательный IT-менеджер, заходит перекусить в небольшое кафе. Что было дальше, Лукас вспомнить не может — очнувшись, он обнаруживает, что находится в туалете кафе, а рядом лежит труп незнакомого человека с тремя ножевыми ранениями в области сердца.

Главный герой знает, что убил его именно он, но не по своей воле — во время убийства он находился в состоянии транса, как будто им управлял кто-то другой. Поспешно спрятав тело, избавившись от ножа и смыв кровь с пола и с рук (у стойки бара сидит полицейский, который может войти в любой момент), Лукас убегает через черный вход, даже не заплатив за еду. С этого момента его жизнь резко идет под откос. Кейна начинают преследовать галлюцинации, он видит события до того, как они произойдут, и при этом становится сильнее и быстрее физически. Вокруг творятся все более и более странные вещи: на работе Лукаса чуть не убивают огромные жуки (которых не видит никто, кроме него), а его квартиру разносит в клочья страшным ураганом (который, опять же, происходил исключительно у него в голове).

Параллельно раскручивается еще одна сюжетная линия — по следу Лукаса идут полицейские Карла Валенти и Тайлер Майлз.

Проанализировав имеющиеся у них вещдоки (Кейн, будучи в панике, оставил кучу улик), они быстро вычисляют убийцу и устраивают в его квартире засаду. Но во время задержания скромный IT-менеджер проявляет такие способности, о которых он прежде и сам не подозревал. Лукас расшвыривает полицейских и, уворачиваясь от пуль (буквально как Нео), растворяется в снегопаде.

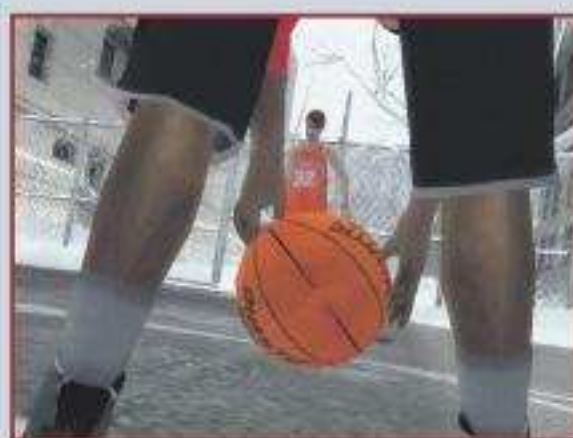
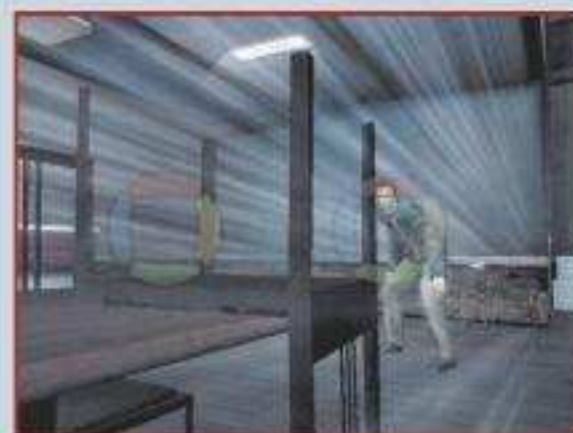
Сам по себе сюжет **Fahrenheit** очень хорош, но без изысков — все просто и предельно понятно, никакого подтекста, никаких полунанамеков и аллюзий, как в **Metal Gear Solid** или там **Silent Hill**. Зато преподносится он совершенно по-новому — за всю историю игр ничего подобного еще не было.

Интерактивные ролики вместо геймплея

Несмотря на многолетнюю эволюцию, игры пока еще находятся в раннем детстве. Все малыши, как известно, смотрят на



- 1 Почти каждая ситуация может завершиться совершенно по-разному: у меня финал выглядел вот так, а у другого человека из нашей редакции — в точности наоборот (Лукас слева, Карла справа). Может, есть и другие варианты?
- 2 Лукасу поначалу не верит никто, даже брат, который искренне считает его сумасшедшим. Действительно, разве вменяемый человек станет висеть на балконе без всякой причины?
- 3 Копы оказываются на земле, не успевают сделать ни одного выстрела.
- 4 В концовке разработчики оставляют лазейку для сиквела, хотя вряд ли он когда-нибудь появится.



Как перестать беспокоиться и начать жить



старших, и в нашем случае — это кино. Оттуда тащат все, что плохо лежит (bullet-time, сценарные приемы и тому подобное), на кино равняются (утверждение о том, что обороты игровой индустрии уже якобы превышают обороты Голливуда, повторяют как мантру), кино, наконец, пытаются имплантировать в игры. Получается пока не очень: даже самые лучшие ролики проигрывают в зрелищности фильмам, а привить им главное преимущество игр — интерактивность — никому до сей поры не удавалось. Сделать нечто подобное пытались только в **Metal Gear Solid 2** (там была возможность приближать/удалять камеру и менять ракурс во время роликов) и **Shenmue** (во время скриптовых сценок на экране возникали комбинации клавиш, после нажатия на которые персонаж совершал какое-то действие).

Fahrenheit — первый удачный эксперимент по сращиванию игр и кино. Точнее даже так: это не столько игра, сколько интерактивное кино. Геймплея в «чистом виде» здесь почти нет. 20—30% времени вы играете в квест: бродите по локациям, об-

щаетесь с персонажами, взаимодействуете с предметами. Все остальное время — смотрите интерактивные ролики. Ситуация: главный герой подходит к подъезду своего дома и уже берется за дверную ручку, когда у него за спиной внезапно появляются трое полицейских. Сдаться и провести остаток жизни в тюрьме или психбольнице? «Нет, это не мой выбор» — решает Лукас. На экране в это время начинают мигать определенные комбинации клавиш, которые нужно быстро нажимать.

Вы нажимаете — Кейн, как в замедленной съемке, взбегает по стене, приземляется позади копов, расшвыривает их в разные стороны, одним прыжком настигает полицейских на другой стороне улицы, обезоруживает и их тоже, затем дает деру по встречной полосе (машины вокруг истошно визжат тормозами и врезаются друг в друга), хватается за «лыжню» низколетящего полицейского вертолета и, пролетев немного, спрыгивает на крышу поезда. Вы в это время продолжаете выстукивать все новые и новые комбинации, появляющиеся на экра-

не. Если ошибетесь, Лукас будет ранен, попадет под колеса, сорвется с вертолета и в итоге погибнет. Вся эта нехитрая система называется Quick Time Events, и до **Fahrenheit** она уже встречалась во многих играх — в упоминавшемся выше **Shenmue** или, из более ранних примеров, в **Broken Sword: The Sleeping Dragon**.

Подобным образом в **Fahrenheit** выстроен не только экшен (погоны, драки, мини-игры), но и диалоги. Один из самых запоминающихся эпизодов: Карла приходит к Лукасу на работу и задает ему стандартные полицейские вопросы, еще не зная, что именно он и есть убийца. Главный герой заметно нервничает, говорит с дрожью в голосе. На экране вновь начинают мигать изображения клавиш. Не успеете нажать вовремя — Лукасу почудится какая-нибудь чертовщина и он сделает глупость. Инспекторша это заметит и спросит, все ли в порядке. И чем больше у Лукаса будет таких припадков, тем быстрее будут крепнуть подозрения полицейского (уровень подозрений отображается на специальном индикаторе).

Любые события, происходящие с персонажами, сказываются на их душевном равновесии (см. индикатор в правом нижнем углу). Плохие новости, ранение, вид изуродованного трупа понижают уровень стрессоустойчивости. Если он дойдет до нуля, игра, понятно, закончится (Лукас, к примеру, придет с повинной в полицию или покончит жизнь самоубийством), поэтому за состоянием своего персонажа нужно следить постоянно. Как? Элементарно: выпить воды, молока, чашку кофе, поиграть в баскетбол, послушать музыку, заняться сексом (правда, за всю игру такая возможность будет лишь один раз) и так далее.

Среди персонажей сложнее всего приходится Лукасу — бедняга совершил убийство, которого он совершать не хотел, порвал с подружкой, постоянно видит жуткие галлюцинации. Карле полегче, хотя и у нее тоже бывают «критические дни». А вот у жизнерадостного негра Тайлера проблем с психикой практически не бывает: лично у меня за всю игру на грани срыва он был лишь однажды.



В некоторых ситуациях (нужно открыть окно, удержаться на вертолете, дойти куда-то против сильного ветра — в общем, приложить значительное усилие) используются «упрощенные» варианты Quick Time Events, когда вместо набора комбинаций надо попеременно давить «стрелку влево»/«стрелку вправо». Цель в том, чтобы удержать индикатор в правой позиции, но сделать это порой так сложно (нажимать на кнопки приходится очень быстро, пальцы мгновенно устают), что создается такое ощущение, будто ты сам только что висел под брюхом вертолета и брел по сугробам навстречу ветру. Такое же ощущение, кстати, остается и после «обычных» Quick Time Events — после десяти-, пятнадцатиминутного ролика, во время которых нельзя расслабиться ни на секунду (надо успевать выстукивать комбинации, высвечивающиеся на экране), чувствуешь натуральное изнеможение. Это ли не есть эффект присутствия?

Свобода выбора

В кино для нагнетания атмосферы часто используют следующий прием: главный герой (или герои) находится, например, в отеле, а по его душу идет полиция. Камера попеременно показывает то его, то копов, музыка набирает темп, напряжение нарастает, и, когда наступит кульминационный момент, происходит одно из двух — герой либо убегает/прячется, либо начинается драка/погоня. В играх этот прием тоже задействовали не единожды, но здесь напряжение нагнать уже сложнее: игроку, который обычно оказывается в роли жертвы, нужно побыстрее удрать, поэтому о про-

исходящем мы знаем лишь то, что видели глазами своего персонажа (типичный пример — сцена из **Half-Life 2** с бегством Фримена из Black Mesa East при нападении «комбайнов»).

Как выглядит точно такая же ситуация в *Fahrenheit*. Лукас прячется в отеле, а за ним уже идут Карла и Тайлер. Экран делится на три части: в одном мы видим Лукаса (текущего персонажа), в другом — полицейских которые идут к его номеру. Бежать ему уже поздно, да и, собственно, некуда. Стремительно бросаемся к телефону и набираем номер брата-священника. На экране появляется третье окно, где показывают этого самого брата. Управление переключается на него, и вы — уже в образе брата — со всех ног несетесь к телефону (тем временем копы поднялись еще на один этаж!). Лукас, не тратя времени на объяснения (хотя если есть желание, можете объяснить — такая возможность есть), предупреждает его об опасности и просит закрыть дверь. Брат запирается, сообщает об этом Кейну. Тот немедленно бросает трубку (полиция уже на подходе!)... и в этот самый момент вас переключают на Карла и Тайлера, которые должны взломать дверь и арестовать Лукаса. Этот эпизод продолжается всего лишь минуту или полторы, но когда играешь, кажется, что он длится по меньшей мере полчаса — настолько велико напряжение.

Формально игра считается квестом, но «классическая» головоломка в ней всего одна, да и та решается элементарно. Остальные очевидны до такой степени, что язык не повернется назвать их серьезными загадками. Как вы думаете, что сделает

человек, проснувшийся утром на постели с пятнами крови? Нет, он не будет подбирать шифр к сейфу, где лежит перышко, которым надо пощекотать бегемота в зоопарке, чтобы тот отрыгнул ключ от бабушкиного комода. Он заправит постель («Постираю потом» — скажет Лукас), выпьет болеутоляющее, справит, извините, нужду, умоется, выпьет молока и оденется. Нужно узнать, в каком банке был выпущен финансовый документ (одна из основных улик)? Просто спросите об этом у клерка, живущего в соседней квартире. Столь же просты и логичны и все остальные задачи в игре.

Сюжет линейный, концовка одна (ролик, проигрывающийся в конце, меняется, но текст при этом зачитывается один и тот же), зато вариантов прохождения — десятки. Развилки есть чуть ли не в каждом эпизоде игры, причем они непосредственно влияют на то, что будет дальше по сюжету. Например: ребенок в парке упал под лед, Лукас хочет его спасти... но навстречу идет полицейский, который может узнать в нем убийцу. Если удрать, мальчик погибнет и Кейн из-за этого будет сильно переживать. Если броситься ему на помощь, можно попасть в руки того самого копа (чем именно это кончится, говорить не будем, чтобы не портить вам удовольствие). В зависимости от того, как вы поступите в той или иной ситуации, продолжительность игры может изменяться буквально в разы. Ваш покорный слуга одолел Fahrenheit за восемь часов, а наш главред Александр Кузьменко — всего за пять (некоторые эпизоды он пропустил). Есть подозрение, что эту игру надо пройти еще, как минимум, два

раза, чтобы увидеть все возможные варианты развития сюжета.

Представьте себе смущение человека, который ждет гостей, разослал приглашения и уже даже решил, кто в каком порядке будет сидеть. И вдруг ему приходит сообщение о том, что на приеме будет присутствовать еще кое-кто, причем «кто-то» такого калибра, что его хочешь не хочешь, а нужно сажать на самое видное место. Примерно в таких же смешанных чувствах находилась и наша редакция за несколько дней до сдачи номера: казалось бы, все претенденты на призовые места давно расписаны и заверены (**F.E.A.R.** и **The Movies**, кто же еще), а тут вдруг появляется игра, которая бесцеремонно распахивает соперников и усаживается во главе стола... Игра года? Не исключено.

И напоследок дружеский совет: не пытайтесь растянуть удовольствие, проходя игру по частям. Лучше сразу одолеть ее одним залпом — проверено, это дает самый сильный эффект.

P.S. С удовольствием бы поделились с вами результатами продаж Fahrenheit, но, увы, на момент написания статьи такой информации еще не было. Придется поверить на слово разработчикам: на своем официальном сайте они сообщают, что в первые же дни после релиза Xbox-версия игры запрыгнула на первую позицию в чартах, а варианты для PS2 и PC — на третью. Это данные по Европе — в США Fahrenheit вышел немного позже (причем под совсем другим названием — **Indigo Prophecy**). Будем надеяться, что в случае коммерческого успеха игры Quantic Dream продолжат свои эксперименты на ниве нестандартных проектов... ■

Ролики Fahrenheit



О роликах Fahrenheit можно сказать всего парой слов: они сногшибательны. Анимация и постановка этих роликов на порядок превосходят все, что было доселе на PC. Да, это все-таки не Metal Gear Solid (он вне конкуренции), но нечто близкое. Хотя чему мы удивляемся: если зайти на официальный

сайт компании-разработчика «Фаренгейта» (www.quanticle.com), сразу натыкаешься на вкладки Motion Capture и Movie Maker. Кликнув по первой вкладке, вы перенесетесь на сайт Quantic Motions, подразделения Quantic Dream, которое создали в 2001 году. Это подразделение располагает соб-

ственной студией для съятия motion capture, а их клиентами являются многие игровые компании, телеканалы и киностудии. Вторая вкладка переведет вас на страничку **Movie Maker Module** — программы для профессионального видеомонтажа, разработанной все той же Quantic Dream.

☒	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	
☒	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
☒	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
☒	ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
	ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
		100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Fahrenheit пройдут заповсем даже те, кто в принципе не играет в квесты. Даже не думайте садиться за эту игру «посмотреть на полчаса» — очнетесь только через несколько часов, когда пойдут финальные титры.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★	9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★	7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

9.0

defender



Сетевые фильтры
Defender серии 800

Master
SlaveControl

ЗАВЕДИ СПОЛ-ОБОРОТА!

Уникальная функция управления электропитанием **Master/Slave**

УДОБСТВО ПОЛЬЗОВАНИЯ

Нет необходимости наклоняться, чтобы включать и выключать электропитание компьютера и периферийных устройств. Просто включите ПК, и периферийные устройства заработают автоматически.

КАК РАБОТАЕТ MASTER/SLAVE

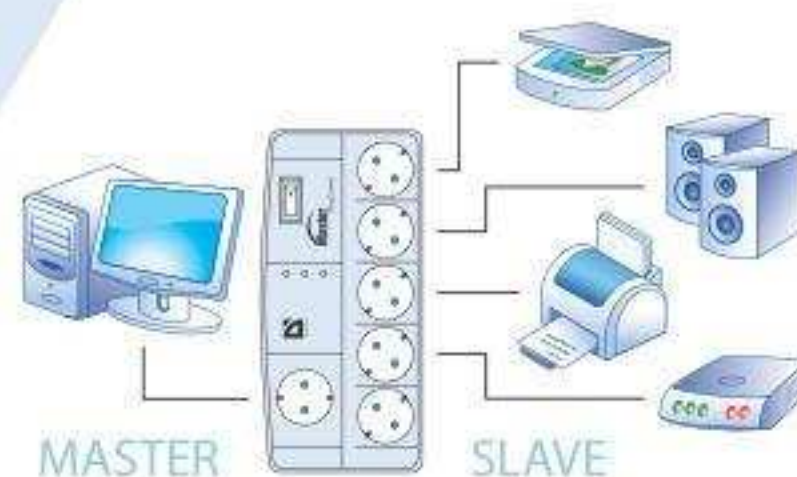
Подсоедините системный блок ПК к управляющей розетке MASTER, а периферию к розеткам SLAVE. При включении ПК автоматически будет подаваться питание на розетки SLAVE. После завершения работы и выключения ПК подача питания на розетки SLAVE прекратится.

ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ SLAVE CONTROL

Позволяет отключить функцию управления электропитанием MASTER/SLAVE и использовать данное устройство как обычный сетевой фильтр.

БЕЗОПАСНОСТЬ

Теперь Вам не нужно беспокоиться об отключении питания адаптеров периферийных устройств, которые перегреваются при длительной работе. Выключите компьютер, и подача питания на розетки SLAVE прекратится. Сетевые фильтры Defender 800 серии обеспечат надежную защиту от высокочастотных и импульсных помех.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Номинальное напряжение	220В/50Гц
Максимальный ток нагрузки	10 А
Суммарная мощность нагрузки	2200 Вт
Материал корпуса	ABS
Ослабление высокочастотных помех:	
0.1 МГц	9 Дб
1.0 МГц	10.5 Дб
10.0 МГц	58 Дб
Максимальная рассеиваемая энергия	714 Дж
Защита от перегрузки и КЗ	+
Защита от повышения температуры внутри корпуса	+

Подробная информация на сайте: www.power.defender.ru

ОВИ (095) 775-7733 | POLARIS (095) 7-55555-7 | ULTRA Electronics (095) 775-7566 | USN Computers (095) 775-8202 | Комус (095) 258-2588
М.ВИДЕО (095) 777-777-5 | МИР (095) 780-0000 | НИКС (095) 974-3333 | Прагматик Экспресс (095) 747-42-90 | Техносила (095) 777-8-777

ADVENT RISING

Игорь Варнавский

Жанр: Экшен ■ Издатель: Majesco Entertainment ■
Разработчик: GlyphX Games ■ Похожесть: Halo,
Ragah ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков:
Один DVD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 512 Gb, 128 Mb Video

www.adventtrilogy.com



Игра **Advent Rising** с самого начала была у всех на хорошем счету. Большой бюджет, любопытная и местами даже оригинальная концепция, сценарий, написанный известным фантастом **Орсоном Скоттом Кардом**, намеки на грядущую экранизацию — все это вселяло надежду, что нас ждет однозначный хит. Слабым звеном выглядела только компания-разработчик **GlyphX Games**, которая ранее промышляла созданием роликов для серии **Legacy of Kain: Soul Reaver**, **BloodRayne**, **Diablo II** и ряда других игр. Сомнения, к сожалению, оправдались — она-то как раз и подвела.

Космоопера

Работа опытного сценариста чувствуется с первых же кадров. Неопределенное будущее, люди только-только выбрались из младенческой люльки и начинают освоение космоса. На земной орбите паркуется корабль инопланетян, которые уведомляют, что планета вот-вот будет атакована расой Искателей (Seekers). Когда-то они уже пытались уничто-

жить людей и вот теперь полны решимости довести дело до конца. Искатели не заставляют себя ждать и появляются даже раньше, чем им было назначено свидание. Короткое, но яростное сражение сначала в космосе, а потом на поверхности Земли заканчивается катастрофой — планету взрывают, вся человеческая цивилизация погибает. Главный герой Гидеон Уайет, его брат Итан и случайная попутчица Мэрин Стил, которые успели покинуть «горячую точку» незадолго до взрыва, с ужасом понимают — кроме них не выжил никто.

Взяв хороший темп в начале игры, сюжет **Advent Rising** не сбавляет его и в дальнейшем. Корабль дружественных инопланетян (именно они и пытались предупредить о нападении) подбирает бесприютных сироток, но подвергается атаке Искателей. Главные герои совместно со своими спасителями берут вражескую посылку на бордаж, однако вскоре приходится бежать и с нее — после мощного взрыва звездолет начинает падение на поверхность

ближайшей планеты, разваливаясь прямо на глазах. Ключевые персонажи гибнут один за другим — во второй половине не останется почти никого из тех, с кем мы познакомились в самом начале. Шаг, совершенно нетипичный для большинства игр (и фильмов), — обычно жертвуют лишь отдельными NPC (да и те часто воскресают), а в итоге история все равно заканчивается хэппи-эндом. Впрочем, «нетипичный» в нашем случае вовсе не значит «плохой». Расстраивает лишь, что события в **Advent Rising** развиваются так быстро, что на многие важные вещи времени просто не хватает: например, переживания героев из-за гибели Земли заняли не больше полминуты.

Но как бы ни был хорош сюжет, его недостаточно, чтобы вытащить всю игру, — нужно еще и выдержать на уровне геймплей. А вот с этим как раз проблемы. **GlyphX Games** постаралась сделать игровой процесс как можно более быстрым и насыщенным. Достигается это очень простым способом — враги прут постоянно

и в промышленных количествах. Играть на геймпаде Microsoft Xbox (там игра вышла еще в мае) сложнее, чем на клавиатуре и мышке, поэтому прицеливание сделано автоматическим. Выбирать цель можно, но на это почти всегда нет времени — ведь враги обычно материализуются прямо из воздуха целыми партиями.

Если отключить возможность переключения между целями, придется мириться с тем, что главный герой иногда выбирает не того противника, которого нужно убить в первую очередь. Автоприцеливание, конечно же, не усложняет геймплей — с ним просто неинтересно играть. Ближе к середине, когда Гидеон обретает сверхспособности, последние намеки на баланс исчезают окончательно: одного только приема «ударная волна» достаточно, чтобы смести со своей дороги любых противников в любых количествах.

Боссы ведут себя как последние лузеры. Первый представитель этого племени, например, неспешно ходит за главным героем, нападая, только если приблизишь-



- 1 Ташим раненого брата к спасательной капсуле. Отличная идея, которая, к сожалению, реализована очень средне.
- 2 Самый нелепый босс во всей игре. Передвигается со скоростью бабушки-инвалида, опасен — как горшок с геранью.
- 3 Падение сквозь атмосферу на разваливающемся корабле Искателей — пример еще одной хорошей задумки, которую можно было бы обставить эффектнее.
- 4 Оружие в игре безликое и незапоминающееся, зато найти его можно на каждом углу.



Орсон Скотт Кард

■■■



Advent Shadow (PSP)

Рейтинг	Качество
1	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
2	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
3	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
4	РЕЕГРИРУЕМОСТЬ
5	ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Тот самый случай, когда разработчики просто не осилили реализацию хорошей идеи. Сделали отличный сюжет, ролики, атмосферу — а на геймплей не хватило то ли сил, то ли умения.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★☆☆☆☆☆	5.0
ГРАФИКА	★★★★★☆☆☆☆☆	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★☆☆☆☆☆	7.0

Почему «должна была»? Да потому, что игра с треском и грохотом провалилась. **Majesco** возлагала на *Advent Rising* очень большие надежды, но продажи оказались настолько мизерными, что теперь компания по уши в долгах (свой вклад в нынешнее «благосостояние» компании внесли еще и **Psychonauts**, которые тоже не окупилась). Из-за этого пришлось даже отменить конкурс по игре с главным призом в миллион долларов. Запланированные заранее сиквелы *Advent Rising* отныне под вопросом. Еще больший знак вопроса навис над экранизацией.

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

7.0

TOTAL OVERDOSE

A GUNSLINGER'S TALE IN MEXICO

Александр Кузьменко

Жанр: Action ■ Издатель: Eidos Interactive ■
Разработчик: Deadline Games ■ Похожесть: Grand
Theft Auto, Max Payne, True Crime ■ Мультиплеер:
Нет ■ Количество дисков: Один DVD

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

www.totaloverdose.com

Стыдно (вернее даже не столько стыдно, сколько страшно) признаться, но я никогда не испытывал дикого восторга от **Grand Theft Auto**. Это чересчур комплексная, слишком нервная для меня игра. И неважно, о какой части идет речь. Все эти многочасовые поездки по огромным пространствам, скомканные и совсем не впечатляющие перестрелки, идиотская система сохранения — когда из-за одной маленькой ошибки полчаса игры одним махом шли коту. Нет, конечно, в игре была шикарная «автомобильная» часть... Но черт возьми, все, что мне нравилось в GTA-автомобилях, — так это то, что они красиво разваливались и ярко горели.

И чем больше на свет выходило новых GTA-серий, тем чаще мне стали попадаться люди, которым в этой великой (никто не спорит!) игре не нравилось все то же самое. Решив, что мы не понимаем чего-то очень важного и у нас, должно быть, что-то не в порядке с головой, мы отправились на курс реабилита-

ции от GTA-фобии.

Собственно, там нам и пропи-сали повышенные дозы **Total Overdose**...

Текила, буррито

В этой игре есть все, чего так недоставало в GTA людям вроде меня. С одной стороны, тут есть и «живой» город со всем сопутствующим трафиком, куча автомобилей на любой вкус и цвет (причем ездить на них вовсе не обязательно), «случайные» миссии, бонусные уровни и тому подобное. С другой же — тут есть то, чего в GTA никогда не было: дичайшие перестрелки с кучей оружия и «матрицеобразной» акробатикой, вмняемая система «страхования от глупых ошибок» и главное — постоянная динамика действия. Чтобы устроить безумные гонки или веселую охоту на гадов в **Total Overdose**, вовсе не нужно долго и нудно из пункта А ехать в пункт В, менять машину X на машину Y, добираться до пункта С и беседовать с человеком Z, перед тем как вернуться обратно в

А и начать экшен. Достаточно просто нажать одну кнопку.

Реализм, даже самый условный, здесь просто не ночевал. Простой пример: вы можете разрушить весь местный город до основания, разбить сотню машин и поубивать кучу ни в чем не повинных граждан — но даже после всех этих злодеяний к вам не пристанет ни один, даже самый завалящий коп! На протяжении всей игры вас ни на секунду не будет покидает ощущение, что все это какой-то дичайший стеб.

Что еще здорово — **Total Overdose** этой своей стебной натуры совсем не стесняется. Львиная доля привлекательности игры в ее дикой, но жутко симпатичной стилизации «под Мексику». Поясним: перенесите действие, скажем, **San Andreas** куда-нибудь в Рио-де-Жанейро, замените прирепованных гангста-негров на уса-тых лос-бандитос, а мегаполисные трущобы — на пыльные фермы с кактусами и ржавыми тракторами, и получите пример-

ное представление о **Total Overdose**.

Или вот вам еще одно определение: **Total Overdose** — это игра о всех мексиканских стереотипах в понимании рядового американца. То есть по улицам местного «Сан-Андреаса» ездят полуразвалившиеся тарантасы с идиотскими музыкальными би-бикалками, в подворотнях семя-нят куры, а молодые предприниматели на каждом шагу жарят буррито или разливают текилу. Очевидно, что основное местное население — это вальяжные мучачос в пончо и сомбреро.

Что еще? Ах да, сюжет... Так вот, сюжет в **Total Overdose**, по правде сказать, и вовсе не нужен. Конечно, для того чтобы хоть как-то оправдать творящийся вокруг массакр, разработчики наскоро сочинили историю о том, как два брата-близнеца Томми и Рэм Крузы мстят нарко-торговцам за невинно убиенного отца. Причем первый брат, отличник боевой и политической подготовки, а также агент правительственных спецслужб, в ос-



- 1 Не волнуйтесь, друзья, Рэм вовсе не падает с потолка. Это он только что исполнил трюк Fly on the wall.
- 2 Стоит ли говорить, что для пушного драматизма такие кадры нам показывают исключительно в затяжном slo-mo-режиме?
- 3 Промежуточный «босс» с типично мексиканским именем Цезарь и фамилией Моралес еще не знает, что мы умеем отматывать время назад.
- 4 Только сегодня и только под куполом нашего цирка: Эль Мариачи исполняет «Кукарачу» сразу на двух гитарах.



Бандито-рэп



Угарная кактусо-текильная атмосфера **Total Overdose** была бы решительно невозможна без тушющего саундтрека. Разработчики решили последовать примеру старших товарищей из **Rockstar North**, поэтому, не мудрствуя лукаво, попросту лицензировали большинство игровых треков. Поэтому во время разборок под кактусами ваш колонки будут надрываться композициями групп **Molotov, Control Machete, Delinquent**

Habit и других, вам, конечно же, неизвестных мексиканских исполнителей.

«Комитетом по делам прекрасного при журнале «Игромания» жанр местного саундтрека был определен как *бандито-рэп*. То есть представьте себе классическую американскую «гангсту» на испанском языке и в исполнении зычногоголых мексиканских эмигрантов. Прибавьте сюда соответствующие национальные инструменты типа кастаньет, потом замиксируйте все это на мотив «Кукарачи» — и получите стопроцентный буррито-хип-хоп. Что самое интересное: несмотря на очевидную дичь и жуть, звучит все это на редкость качественно. Хотя местами и смешно.

P.S. Кстати, с творчеством VIA Control Machete, записавшего лучшие треки для Total Overdose, можно ознакомиться на их официальном сайте www.controlmachete.tv. Наши горячие рекомендации.

новном ведет расследование «за кадром», тогда как второй — стопроцентный отморозок и ма-няк — только и занимается тем, что чинит на улицах наказания яростные. Неудивительно, что именно он и есть наш главный игровой персонаж.

Бандитос, мучачос

Поначалу геймплей настолько сильно напоминает GTA, что становится даже немного не по себе. «Живой город», значки «миссий», главперсонаж, который «приватизирует» любые приглянувшиеся на дороге тачки... Полчаса побродив по окрестностям, вдруг понимаешь: весь этот «город», «миссии» и даже тачки — простая бутафория. Да, конечно, никто не мешает вам раскатывать по улицам на тракторе, учинять общественные беспорядки и выполнять бонусные миссии (среди которых порой попадаются откровенно гениальные хохмы вроде «Праздника дня всех мертвых» или «Безумного рестлера»), но для собственно прохождения игры от этого пользы — ровный ноль.

Набрав зное количество оч-
ков, достаточно нажать всего
на пару кнопок — и невидимые
силы автоматически перенесут
вас к месту действия очередно-
го сюжетного задания. Соб-

ственно о машинах в этих самых заданиях можете забыть, да и они не понадобятся, ибо начнется... Начнется, друзья, такая «Матрица», что **Max Payne** и иже с ним отправятся нервно покуривать в сторонку. Рэм, периодически переключаясь на *slo-mo*, ловко скачет из стороны в сторону, прицельными выстрелами сносит вражьи головы и в прямом смысле бежит по стенам. А вокруг в это время в клочья разлетаются машины, взрываются бочки, машут крыльями ополоумевшие куры и парит свежевystиранное белье. Красота!

Что самое интересное, все это трюкачество сделано отнюдь не просто так. Дело в том, что чем ловчее и зрелищнее вы прикончите очередную банду бандитов, тем больше получите очков, за которые в конце миссии в обязательном порядке выдаются спецбонусы. А уж их в Total Overdose — десятки: тут вам и банальное увеличение жизни или slo-mo-полоски, и необходимое каждому кабальеро умение стрелять из двух стволов разом, и возможность отмаывать время на несколько секунд назад (та самая «страховка от глупых ошибок»), и, наконец, главное — абсолютно безумные спецприемы. В прошедшем закрытом конкурсе самым адским спецприемом редакция

«Игромании» дружно признала трюк под названием El Mariachi, когда — в точности как в ролл-гетеросексуальном к/ф «Отчаянный» — у Рэма в руках появляется две inferнальные гитары, совмещенные со скорострельными пулеметами. Двадцать секунд жуткого рева и закадровых оваций — и все плохие парни уже где-то далеко на небесах.

А что же, вы наверное спросите, машины? Так вот, машины в Total Overdose нужны только для того, чтобы их разбивать. На протяжении всей игры никто и не подумает развлекать вас идиотскими гонками и прочим стрит-рейсингом. Зато разогнать грузовичок и пустить его прямо на вражьи редуты — разрешат сколько угодно. Главное — перед большим бадабумом успеть вовремя выпрыгнуть из кабины.

Пожалуй, технологии — то единственное, о чем в Total Overdose не хочется вещать с прилагательными в превосходной степени. Местный графический движок пришел из игр, без преувеличения, трех-четырёх-летней давности. Графика еле-еле дотягивает до уровня какой-нибудь **Death to Rights** (причем далеко не второй части). Все без исключения модели страдают от жуткой полигональной недостаточности, анимация всех персонажей второго плана не выдерживает никакой крити-

ки, а грязные и размытые текстуры как будто пришли из эпохи первых трехмерных акселераторов. Анимация всех трюков Рэма, да пожалуй что цветастые slo-mo-спецэффекты — вот то небольшое, что хоть как-то спасает положение.

Следует понять одну очень важную вещь: Total Overdose игра, хоть и приятная во всех отношениях, но абсолютно ни на что не претендующая. Ни на безумные продажи, ни на многомиллионное фанатское комьюнити, ни даже на призы/награды от журнала «Игромания». Мало того — на Западе A Gunslinger's Tale продается в бюджетном варианте по цене примерно одного аддона к **The Sims 2** и никогда не выставляется на витрины крупных электронных магазинов.

Однако, несмотря на все это, Total Overdose — игра по меньшей мере замечательная. Минимум «блокбастерности» — максимум простого человеческого удовольствия. А ведь мы, по большому счету, ради этого и играем в игры.

Поэтому, запуская очередной GTA и не получая от процесса никакой радости, просто помните о том, что где-то рядом, в параллельной вселенной, есть игры менее вычурные и — иногда — куда более интересные. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

ГТА для людей, которые любят разбивать машины, вместо того чтобы на них ездить, и Max Payne для тех, кто хочет диких трюков и slo-mo, а не депрессивных историй о полицейском-параноике. Крайне солидная и жизнерадостная игра про кактусы, текилу и бандитов. В главной роли, конечно же, мичино.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

ВИВИСЕКТОР

ЗВЕРЬ ВНУТРИ

Андрей Александров

Жанр: Action ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: Action Forms ■ Похожесть: Far Cry, Serious Sam ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

www.vivisector.com

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,8 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

У разработчиков игр, которые обитают на так называемом «постсоветском пространстве», есть одна идея-фикс — соорудить, наконец, настоящий экшен. Причем обязательно настолько лихой, чтобы, значит, все их заморские «кармаки» побросали свои ракеты и поехали в наши кисельно-нефтяные края — учиться уму и разуму. Отечественная экология, правда, больше благоприятствует выращиванию всяких там тактик, симуляторов и прочих «умных игр» — ну и что? Все равно хотим экшен! Чтобы все вокруг стреляло, взрывалось и обязательно эта, как ее там... ньютоновская физика была, во!

Получается пока, если честно, очень плохо. То сюжет отвалится, то геймплей захворает, то еще чего неправильно получится. Одни граждане вон взяли да та-а-ак размахнулись, что дата выхода игры умчала чуть ли не в следующее десятилетие. Другие вообще выкатили экшен на PR-тяге. Летала птичка красиво, но низко и недолго. Жаль.

Впрочем, разве можно напугать настоящего Дон Кихота ка-

кой-то ветряной мельницей? Нет, нельзя — и попытки сделать лихой экшен продолжают с завидным постоянством. Поэтому встречаем очередного гостя — украинский «Вивисектор», игразоопарк, которую мы с нетерпением ждали все последние годы.

Детки в клетке

Первое, на что обращаешь внимание в игре, — это то, что разработчики из Action Forms, судя по всему, больны какой-то непонятной любовью к клеткам. Вот представьте, идем мы по острову к очередной местной достопримечательности, которая очень напоминает перевернутый тазик с лазерным лучом посередине. Подходим почти вплотную — и тут из-под земли появляются прутья и запирают нас на маленьком клочке земли. Что будет дальше, предсказать несложно: со всех сторон бегут звери, от которых нам приходится отстреливаться. И так — раз за разом, с небольшими вариациями. Вот звери появляются снаружи клетки и не могут причинить нам ни-

какого вреда. Вот они уже внутри клетки — и нам предстоит жесткая драка в замкнутом пространстве. А вот клетка вместе с нами поднимается на несколько метров вверх, после чего следует веселый расстрел врагов с безопасного расстояния. В самый разгар праздника пол, правда, раскрывается, и мы падаем прямо в объятия весело и клацающей челюстями компании.

Зверье в местном «зоопарке», кстати, тоже очень забавное. Вот, например, гиены, от которых бьет электричеством. На батарейках? Не в курсе, если честно. Компанию им составляют львы с несварением желудка, которые регулярно отрыгивают очередной файербол. Еще встречаются невидимые пантеры, медведи-с-пушками-на-спине и прочие братья наши злейшие. Дальше — веселее! Зверюги встают на две лапы, вооружаются разными пушками, некоторые даже начинают разговаривать. И все они смертельно ненавидят потомков обезьяны.

Что это за сумасшедший зоо-

парк, спрашиваете? А вы читали роман Герберта Уэллса «Остров доктора Моро»? Про то, как немножко чокнутый доктор Моро создавал на затерянном в океане острове из животных подобия людей? Вот и здесь похожая история. Военные, наглядевшись в эротических снах на суперсолдат, наняли некоего опального ученого и вывезли его на необитаемый остров — пускай издевается над животными сколько влезет. Глядишь, чего-нибудь путное да получится.

Не получилось. Ситуация очень быстро выходит из-под контроля, и зверье восстает против своих бывших хозяев — пускай знают, что случается с теми, кто клетки плохо чистит и вискас просроченный в миски подсыпает. Разумеется, на остров тут же посылают «дрессировщиков» — бойцов спецназа. Ими животные то ли позавтракали, то ли пообедали — в общем, связь с группой пропала очень быстро. На поиски выдвигается еще одно подразделение, в состав которого попал и наш герой. В лучших традициях жанра с самого начала все идет



- 1 А это вам за то, что обижали Чарльза Дарвина!
- 2 Слы-шь, обезьяна! Ты кого бараном назвала, а?
- 3 После такой «поджарки» вертолет долго не пролетает.
- 4 Упс! Какой конфуз.



наперекосяк — товарищей убивают, самолет, который должен был спасти «спасателей», сбивают, и вот мы остаемся наедине с враждебным островом. Куда идти, что делать — неизвестно...

Впрочем, стоп! Все хорошо известно. Сюжет «Вивисектора» предельно линейен (правда, не стоит забывать про секретные локации — их здесь огромное количество) — и очень дружелюбен по отношению к игроку. Что бы ни случилось — на карте всегда будет мерцать точка, до которой мы должны дойти. Заблудиться просто невозможно. Вопрос «что делать?» тоже отпадает очень быстро — сразу после того, как главный герой выходит на связь с остатками людей, которые из последних сил отбиваются от нападающих монстров.

Сюжетная простота, однако, компенсируется достаточно сложным геймплеем. Во-первых, здесь очень много врагов — по интенсивности боев «Вивисектор» местами приближается к старичку **Serious Sam**. Поэтому нет ничего странного в том, что даже на самом низком уровне сложности игра регулярно «показывает зубы». Во-вторых, в «Вивисекторе» очень много «приготовни». Мы регулярно скачем с балки на балку, стараясь попасть во-о-он в ту дверку. К сожалению, структура уровней далеко не всегда логична, поэтому регулярно случаются «остановки», во время

которых приходится долго и упорно выяснять — куда же здесь нужно прыгнуть. Это не самым лучшим образом влияет на впечатление от игры.

В целом же «Вивисектор» похож на упрощенный **Far Cry**. Мы блуждаем по острову, регулярно участвуем в перестрелках, с кем-то общаемся по радию. Разве что окрестностями не любимся — графический движок в «Вивисекторе», честно говоря, не первой свежести и суперсовременной картинкой порадовать не может. Вместо роскошных «курортных» пейзажей, которыми мы наслаждались в **Far Cry**, здесь что-то серое и не очень красивое.

Ассортимент оружия поначалу удивляет своим богатством, но совсем скоро понимаешь, что многие стволы очень похожи друг на друга. Зато в «Вивисекторе» отличный дизайн монстров — видно, что на них разработчики оторвались по полной программе. Вот, к примеру, невидимая пантера. Засечь ее можно по оскалу зубов или в те редкие моменты, когда она «выпрыгивает наружу». А еще можно подстрелить зверюгу случайной пулей и наслаждаться замечательным видом порхающей в воздухе раны.

Еще одна интересная идея разработчиков — простенькая система развития. За особенно эффективные убийства игрок получает очки опыта, которые потом можно потратить на улучшение

Человек и лев



Армен Джигарханян озвучивает «Вивисектор»

«Вивисектор» может по праву гордиться своим «головом». Пожалуй, еще ни одна игра, сделанная на постсоветском пространстве, не могла похвастаться таким звездным набором актеров. Так, например, главного ре-

рою озвучивает сам **Дмитрий Певцов**. Одного из его боевых товарищей — **Дмитрий Пучков**, известный также как **ст. о/у Goblin**. Злобного и хитрого доктора Морхеда — **Армен Джигарханян**. Ну а самую лучшую роль, на наш взгляд, исполнил **Никита Джигурда** — его голосом разговаривает человек-лев, предводитель зверей. И не только разговаривает, но еще и потрясающе ревет. Спешите слышать!

одной из четырех характеристик: скорости, точности, стойкости и количества жизни. Достаточно редкая для экшенов возможность, и, надо сказать, в «Вивисекторе» она очень даже к месту.

Ребятам о зверятах

Такая вот получается картина: средний экшен, почти без находок и с невзрачной графикой. Однако есть у «Вивисектора» одна очень сильная черта — это сюжет. История, которая поначалу выглядит полностью вторичной и предсказуемой, неожиданно закручивается в потрясающую пружину. События несутся с огромной скоростью, и нам не раз приходится задуматься о своем месте в игре: ведь вчерашние друзья становятся врагами, а враги — наоборот, друзьями. Честное слово, уже на первых уровнях «Вивисектор» захватывает так, что с игрой не хочется расставаться до тех минут, пока на экране не замелькают финальные титры. Редкое, очень редкое качество.

Стоит отметить и то, как подан сюжет. Скриптовые ролики грамотно срежиссированы, и во время их просмотра совершенно не хочется нажимать на клавишу «пропустить». Да и озвучены они просто отлично.

Вокруг постоянно происходит огромное количество самых разных событий. Видели ли вы, как отряд человеко-баранов с дробо-

виками (!) десантируется на позиции людишек и тут же сметает их в перестрелке? Нет? Что ж, поиграйте немного — и у вас появится такая возможность!

А еще у «Вивисектора» есть одна очень замечательная особенность — эта игра, прямо как хамелеон, предстает перед нами во все новых и новых красках. Вот главный герой, оставшись в одиночестве, просто борется за выживание, пытаясь пробиться к своим. А вот оборона людей рушится, и мы спасаемся уже в компании нескольких товарищей. Потом нас неожиданно предают... Меняется и геймплей — из банальной стрелялки игра, например, может превратиться в самый настоящий хоррор-экшен. И честное слово, ради такого сюжета можно закрыть глаза и на далеко не идеальный геймплей, и на страшную картинку. Главное, что играть интересно.

Та-ра-ра-ра-рам! Друзья, мы очень рады объявить «Вивисектор» самым лучшим экшеном, который когда-либо был сделан на постсоветском пространстве. Честное пионерское! Пусть эта игра и не дотягивает до лучших зарубежных хитов вроде **Half-Life 2** или **Far Cry**, но среди наших она на данный момент занимает самое что ни на есть первое место. И это, скажем мы вам, очень хороший результат. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Мама с папой не берут вас в зоопарк? Тогда выпросите у них диск с «Вивисектором» — там этого зверья навалом. Но помните — животных кормить строго-настрога запрещается. Лучше убивайте их сразу.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ “ИГРОМАНИИ”

8.0

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА

Андрей Александров

Жанр: Экшен ■ Издатель: Руссобит-М ■
Разработчик: Burut CT ■ Похожесть: Серия Medal of Honor, Call of Duty ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Один DVD

www.russobit-m.ru/rus/games/eastfront

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3,4 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video



Ее уже давно не хватает на всех, этой главной-войны-в-истории. Сотни разработчиков заполнили пляж Омаха, они, как маленькие дети, бегают, суетятся, толкаются, пытаются найти во взбаламученной воде и на истоптанном песке новые идеи. То же самое — в Арденнах, под Сталинградом, возле Рейхстага. Тоска...

Что же делать? О, вариантов много, стоит лишь пошире открыть глаза. Бескрайний космос, фэнтези-вселенные, поля битв Первой мировой, наконец... Если же заветная тема все-таки притягивает сильнее любого магнита — то попробуйте сделать хоть что-нибудь оригинальное! Например, лихую альтернативную историю вроде той, что сочинили парни из компании Burut CT — авторы экшена «Восточный фронт: Неизвестная война».

Карл у Клары украл кораллы

Вступительный ролик «Восточного фронта» будто бы задает темп всей игре. 1944 год. Небольшой отряд немцев попадает в за-

сад. Командует бойцами Карл Штольц — ветеран элитного отряда «Браденбург 800», за спиной у которого десятки дерзких и успешных операций. Столь богатая родословная, однако, не спасает его от поражения. Дерзкая перестрелка, взрывы, короткие перебежки, падение... удары сердца. Тук-тук, тук-тук, тук-тук.

Прислушайтесь к этим молоткам — именно так «звучит» вся игра. «Восточный фронт» чем-то похож на катание по американским горкам: за взлетом обязательно следует падение. Игра потрясающе неоднородна: даже в одном скриптовом ролике нас могут порадовать качественным началом, за которым следует совершенно ужасная концовка. Так что с самых первых минут игры стоит приготовиться к «контрастному душу».

Карл, разумеется, не погибает. Вернее, погибает, но всего на три часа. Его спаситель — Эрнст Шеффер. Этот ученый посвятил всю свою жизнь оккультным наукам, что, в конце концов, дало результат — Шеффер научился

воскрешать людей, придавая им сверхспособности. Подобный поворот очень порадовал немецкое правительство, которое тут же запустило программу производства сверхсолдат. Вот только была одна заковыка — вернувшийся к жизни боец, прямо как спящая красавица, «влюбляется» в первого встречного и слушается только его. Нашему герою повезло воскреснуть как раз тогда, когда в его комнату по каким-то важным делам ворвалась барышня из немецкого сопротивления. Так что реванш Германии откладывается до следующей альтернативной истории — в «Восточном фронте» нам вместе с Карлом и его новыми друзьями предстоит душировать фашистскую заразу. В первых заданиях мы узнаем подробности о планах Шеффера и его хозяев, ну а потом попытаемся эти планы сорвать — ведь заполучив в свое распоряжение сверхсолдат, Германия запросто сможет преломить ход войны и одержать победу. Чтобы этого не случилось, Сопротивление

готово пойти на все. Карла ждут дерзкие диверсии на фабриках и научных лабораториях, отчаянные битвы, погони и т. д. В одной из миссий вообще придется в одиночку встать за штурвал подводной лодки, пустить на дно вражеский транспорт с парой кораблей охранения, а потом «закусить» десятком самолетов.

Мужчина с «сюрпризом»

Геймплей «Восточного фронта» живет все по тому же самому «тук-тук-правилу». Вот Карл вместе с небольшим отрядом прорывается на расположенный в Чехии завод. С первых же секунд создается впечатление, что бурутовцы поставили перед собой задачу заполнить каждую минуту сражения множеством ярких событий. Неожиданно нас начинают обстреливать из зданий — и бойцы рассыпаются, отчаянно молотят по окнам. Ну а гранатометчик тем временем взрывает балкон, на котором окопался особо назойливый враг. Проходит всего несколько



- 1 Рядом что-то грохнуло — и враги в ужасе позакрывали уши. Понабрали, понимаешь, слабаков в немецкую армию...
- 2 Тебе бы, милый, не воевать со мной, а развлекать детишек в цирке — с таким лицом бы хорошо получалось!
- 3 Что-то трупы сегодня разлетались. К победе над Германией, наверное.
- 4 Модели в игре сделаны на твердую пятерку.

Внимание! Конкурс!



Друзья! Журнал «Игромания» и издательство «Руссобит-М» настоятельно рекомендуют вам брать пример с разработчиков из компании **Burut CT**, которые увлеклись архиправильным де-

лом — придумыванием истории, которой не было. Давайте чуточку пофантазируем и сочиним «альтернативу в квадрате». Представьте, что программа немецкого правительства и Эрнста Шеффера закончилась успехом и на свет появились десятки тысяч зомби: сильных, бесстрашных, наделенных необычными способностями. Это, разумеется, привело к неожиданному повороту в развитии Второй мировой войны... а вот к какому именно — придумать предстоит вам.

Причем не просто придумать, а еще и изобразить: перерисуйте карту современной Европы — такой, какой она станет в вашей альтернативной истории. Никаких ограничений — вы вольны придумывать новые страны, заключать союзы между старыми, перерисовывать границы, осваивать города... К карте очень желательно приложить подробное описание с перечислением самых важных событий в истории этого мира. Ну а потом три раза перепроверить придуманное и прислать либо на e-mail eastfront@igromania.ru, либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Восточный фронт» — конкурс». Дата окончания приема писем — 31 декабря 2005 года.

Непростое задание, правда? Но зато в процессе его исполнения вы сможете почувствовать себя самым настоящим королем Европы. Да и награды победителям достанутся королевские! За третье место — накопитель **USB FlashDrive** объемом два гигабайта. За второе — жесткий диск **Maxtor MaXLine Plus III** объемом уже в три сотни гигабайт. Ну а победитель получит — вы не поверите! — роскошную видеокарту **NVIDIA GeForce 7800GTX** с 256 мегабайтами памяти на борту. Дерзайте!

P.S. И, конечно же, мы благодарим компанию **USN Computers** (www.usn.ru) за предоставленные призы! Огромное спасибо!

секунд — и из ближайшей подворотни выскакивает какой-то шальной грузовик с полным кузовом фрицев. Короткая перестрелка — и враги отправляются занимать очередь за билетами на тот свет. На нас же, строча пулеметами, уже пикирует невесть откуда взявшийся самолет...

Но вот оборона немцев про-
рвана, союзники по команде
скрипта тихонечко погибли, и мы
остаемся один на один с чередой
похожих друг на друга комнат и
залов. Раз был подъем — будет
и падение. Играть после увлека-
тельного уличного штурма уже
не так интересно — сплошная
беготня от одной точки на карте
к другой, смешанная с постоян-
ным истреблением фрицев. Раз-
работчики, конечно же, постара-
лись «раскрасить» и эти места
игры, но не получилось: в деся-
тый раз наблюдать за тем, как из
окна по нам открывает огонь па-
ра фрицев, потом у них за спи-
ной что-то взрывается, после че-
го на землю, красиво кувырка-
ясь, летит два трупа, право сло-
во, неинтересно.

Впрочем, больной все-таки скорее жив, чем мертв. Игра получилась очень динамичная, быстрая и веселая. К тому же ее прохождение совершенно не напрягает — здесь не нужно разгадывать хитрые задачки, нет и сражений, которые проходятся раза с двадцатого — после того как прелестная Фортуна наконец-то повернется к нам не задом, а другой, более коммуникабельной стороной. По стилю геймплей больше всего похож на **Medal of Honor** и **Call of Duty** — та же самая линейность, те же самые скрипты. И стоит отметить, что «Восточный фронт» выглядит очень достойно на фоне своих именитых коллег. Если бы не дурацкое «тук-тук-правило» — так вообще был бы лучше их.

Разумеется, не обошлось и без «изобретений». После прогулки на тот свет в голове у Карла что-то замкнуло, причем так лихо, что теперь наш герой может генерировать вокруг себя силовой щит, который защищает от выстрелов противника. Причем пули не отскакивают от этого щита, а

«залипают» в нем и остаются висеть в воздухе. Дальше начинается самое интересное. Например, можно бегать за врагами, стараясь загнать в их тела их же выстрелы. Не хочется? Хорошо, тогда просто выключите щит — и пули тут же полетят в своих хозяев. Впрочем, последнее возможно только при достаточно большом количестве энергии — если полоска почти пуста, то свинцовые комочки просто упадут на землю. Как получать энергию, вы, наверное, уже догадались — надо просто убивать врагов.

Второй интересный момент — система «прокачки» персонажа. В «Восточном фронте» нет классических очков опыта, все сделано куда забавнее. Хотите чуточку увеличить жизнь? Хорошо, зарежьте за определенное время трех врагов. Недостаточно энергии силового щита? Что ж, придется быстренько продырявить три злодейских головы. Получилось в итоге очень смешно — в какой-то момент игрок, поняв, что ему не помешало бы увеличить количество жизни, превращается

в эдакого маньяка с ножом, который бегают по уровню и десятками линчуют фрицев.

Выглядит это, кстати, не только забавно, но еще и красиво — внешне «Восточный фронт» очень хорош. Не последнее слово графических технологий — но картинка все равно потрясающе красива. Высокая детализация, сочные спецэффекты, качественные модели, возможность чуточку порушить окружение — в общем, твердая «четверка».

■ ■ ■

Что ж, мы с радостью констатируем, что отечественные разработчики наконец-то научились делать качественные экшены. Сначала украинский **«Вивисектор»** (он попал к нам на растерзание всего за пару недель до детиса Burut СТ), теперь вот «Восточный фронт». Да, это все еще не супершедевры, после пяти минут знакомства с которыми хочется закричать «уррррарреволюция!», но просто хорошие цельные игры, способные доставить немало удовольствия. ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Экшен про Вторую мировую войну с альтернативным вкусом, начинкой из неплохого геймплея и в красивой графической обертке. Пробытите!

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.9

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

8.0

BET ON SOLDIER



Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Digital Jesters ■ Издатель в России: Бука ■ Разработчик: Kylotonn ■ Похожесть: Red Faction 2, Half-Life 2 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Четыре CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

www.betonsoldier.com

Bet on Soldier — хрестоматийный до слез пример PC-продукта. Его можно помещать в новейшие учебники по геймдевелопменту и пугать им разработчиков на ночь: «*Бу! Смотрите! Однажды Kylotonn выпустили эту игру, обанкротились и распались!*». Разработчики, в свою очередь, будут накрывать лицо одеялом и прудить в постель от страха. Поделом.

Bet on Soldier хочется одновременно выпороть, похлопать по плечу, поцеловать и пожалеть. Это продукт глубокого мезозоя, который — нет никаких сомнений — с трудом окупит собственный бюджет. Так сегодня делать игры, конечно, нельзя. К крепкому геймплею вы будете пробираться через сонмы багов, недоделок и ляпов. Любой счастливый обладатель современной консоли, завидев **Bet on Soldier**, рванет в противоположном направлении, сжимая в руках свежкупленный **Far Cry: Instincts**. О том, почему мертворожденному продукту Kylotonn стоит все-таки дать шанс, на ближайших двух страницах.

Душить в колыбели

Взять вот местный «сеттинг». Вселенную то есть. О полном любопытных находок заделе **Bet on Soldier** автор этих строк узнал еще полгода назад, когда в офис «Игромании» попала бета-версия игры, сопровождаемая увесистым дизайн-документом. В нем обстоятельно, с картинками даже, рассказывалось об альтернативной истории, политическом расколе, экономическом кризисе и прочих жизнерадостных вещах.

К 1998 году мир, по версии Kylotonn, оказался разделен на два лагеря — USWE (United States of Western Europe, Объединенные Штаты Восточной Европы) и RMC (Russo-Mongol Coalition, Русско-монгольская коалиция). Одни, понятное дело, сражаются с другими, и войне этой не видно ни конца ни края. Кто, почему и как давно развязал конфликт — неизвестно. Но дерутся все — от инвалидов на гусеничных креслах до школьников с крупнокалиберными пистолетами в рюкзаках. Прочие старики-женщины выстреливают

гайки на заводах. У некоторых есть, впрочем, подозрение, что войну поддерживает, финансирует и контролирует некий «Синдикат», о котором никто, само собой, ничего не знает. Дизайн-документ содержал еще добрых страниц десять, на которых обстоятельно, со вкусом описывалась вполне себе любопытная вселенная.

Так вот, собственно игра вмещает одну десятую всего того, что штатный сценарист Kylotonn любовно изложил в документации. Сюжет скомкан, рассказан через безбожно «пережатые» ролики, порублен на грубые куски и безо всякой логики заталкивается несчастному игроку прямо в мозг. Те десять страниц напоминали одновременно «Бегущего человека» Ричарда Бахмана (он же — Стивен Кинг), «1984» Оруэлла и «Бегущего по лезвию бритвы» Филиппа Дика. Содержание местных роликов отдает пошлой sci-fi-макулатурой вроде той, что продается в киосках «Союзпечати». Их режиссура бездарно подражает комиксному стилю **Max Payne**. Накал страстей почти что приближается

к эзотерическому сериалу «Люба, дети и завод». Кто и за что низвел вмняемый «сеттинг» до состояния брошюры с названием вроде «Космическое порево 3000» — неизвестно. Но этому человеку очень хочется заглянуть в глаза.

Сюжет и геймплей не связаны вообще. Вы в качестве солдата выполняете абсолютно отвлеченные задания вида «останови конвой», в то время как главной мотивацией главгероя вроде бы является поиск убийц собственной жены. Кто, зачем, кого и куда — категорически непонятно. Периодически **Bet on Soldier** вдруг взрывается и награждает вас любопытной цитатой из местных газет (демонстрируются в процессе загрузки уровня). В них как будто случайно проскакивают осколки той игры, которая могла бы получиться у Kylotonn.

Оксюморон

Теперь о хорошем. Сам по себе геймплей держится молодцом. Основной достопримечательностью **Bet on Soldier** является некое подобие тотализатора. Забавы ради «альтернативное» человечество придумало со-



- 1 **Bet on Soldier** не стесняется своего Mature-рейтинга, но и забрызгивать экран кишками оппонентов не спешит.
- 2 Какой современный шутер обходится без Огромных Шагающих Роботов? Правильно, никакой.
- 3 Мы уже говорили, что из Большого Шагающего Робота можно выбить пилота и забраться туда самому? Так вот, можно.
- 4 Перед тем как взорваться, бочки обязательно обдают всех окружающих оздоровительным снопом напалма.

75

БЛИЦКРИГ II

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия ■ Издатель: 1C ■ Разработчик:
Nival Interactive ■ Похожесть: Блицкриг, Противостояние
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
Количество дисков: Один DVD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 1,5 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.nival.com/blitzkrieg2_ru

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Мысли о том, что игры про Вторую мировую войну до ужаса надоели публике, обычно посещают вашего покорного слугу в тот самый интригующий момент, когда очередная поделка «по мотивам» устанавливается на компьютер. Ну сколько раз, спрашивается, можно брать приступом Тобрук, участвовать в арденнской операции, бить немцев под Москвой и гонять японцев по влажным филиппинским джунглям?! Однако главная шутка жизни заключается том, что если игра хорошая, то брюзжать мы будем всего пару минут — ну а потом втянемся в процесс и забудем все свои обиды. Вот и с «Блицкригом 2» получилась точно такая же история: да, действие происходит в мерзкие и избитые времена Второй мировой, но сам проект оказался настолько ладным, что захватывает буквально с первых секунд и не отпускает до финальных титров.

Ты записался добровольцем?

Для тех, кто по каким-то чудовищным причинам не в курсе происходящего, поясним, что весной 2003 года в жарких кузницах «Ни-

вала» была выкована, пожалуй, одна из лучших военных стратегий, которая заткнула за пояс даже CDV с ее «Противостоянием». Речь идет, понятно, о «Блицкриге». Этот проект, во-первых, щеголял весьма приличной графикой, а во-вторых, был дьявольски увлекателен. Благодаря столь успешному дебюту, в рекордно короткий срок на наши с вами головы рухнули не только десятки разнокалиберных аддонов, но и несколько «чужих» разработок, созданных на движке орденоносной игры.

Ну а пока шла вся эта возня, товарищи из «Нивала» трудились над полноценной второй частью, в которой они обязались исправить все немногие минусы оригинала и выдать в итоге еще более замечательную стратегию по мотивам Второй мировой. Признаем, что им это удалось на все двести процентов.

Прежде всего стоит отметить, что главный изюм второго «Блицкрига» — в деталях. При первом знакомстве с игрой ничего принципиально нового в геймплее не видно. Так же, как и раньше, в начале каждой миссии под вашим чутким руководством оказывается не-

сколько юнитов, а командование выдает некую зубодробительную задачу — например, защитить безымянную деревеньку от адских полчищ противника или же захватить город, в котором врагов засело раза в четыре больше, чем у вас солдат. Ясное дело, что в такой ситуации приходится вспоминать о том, что побеждать надо не числом, а умением. Поэтому хватаем отряд пехоты и первым делом аккуратно зондируем местность с помощью табельного бинокля — вдруг удастся заметить, где окопался противник? Если врагов не видно, то отряд выдвигаем чуть вперед и снова внимательно оглядываем горизонт.

И вот, наконец, враг замечен. Здесь надо бы, по старому опыту, сразу шарахнуть артиллерией и смести с лица земли к чертовой бабушке все его войска, но... вдруг обнаруживается, что артиллерии в вашем распоряжении нет и в ближайшее время не предвидится. Для тех, кто играл в первый «Блицкриг», это будет настоящим шоком, ибо там беспроегрышная (и довольно нудная, между тем) тактика как раз и заключалась в том, чтобы сначала с помощью чудо-снайпера или пехо-

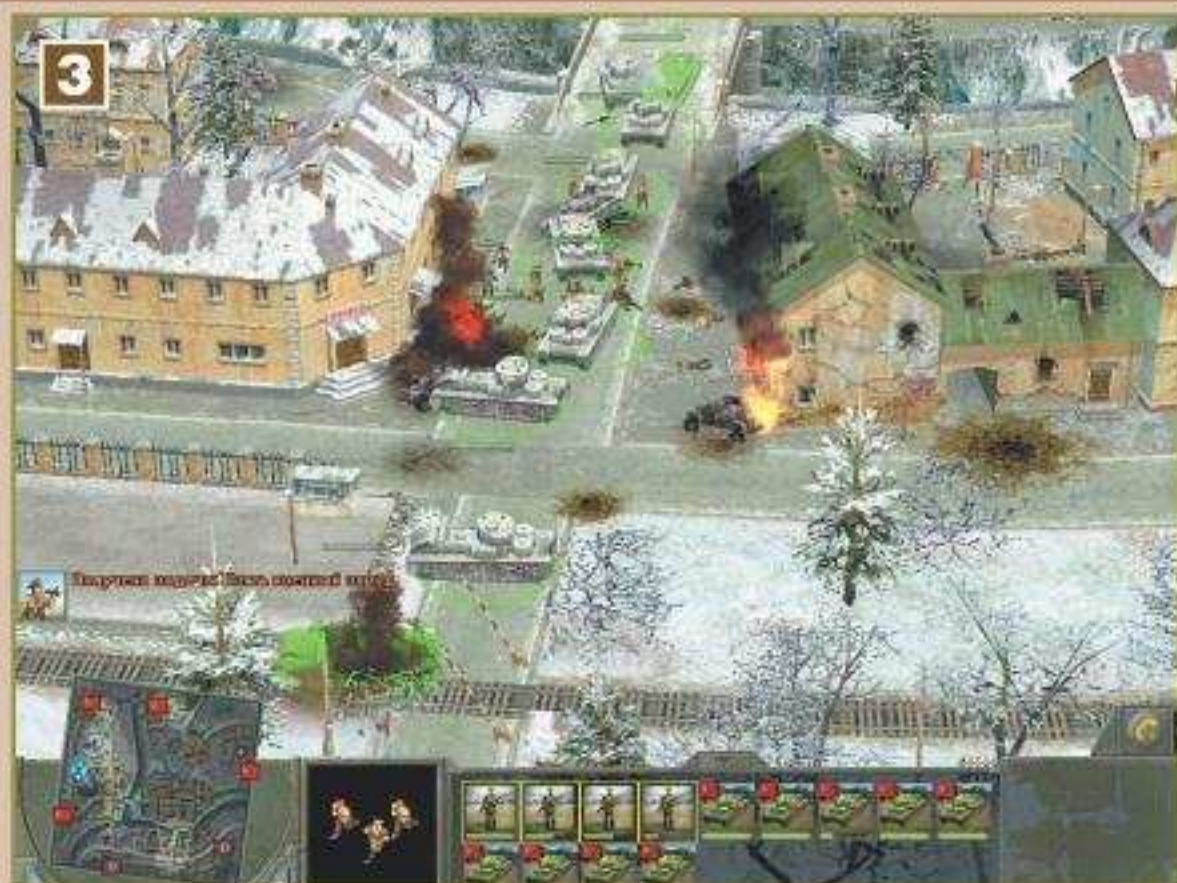
ты отыскать вражеские позиции, а затем из дальнобойных пушек превратить жизнь противника самый настоящий ад. Увы, теперь все стало куда суровее. Понятно, конечно, что артиллерия по-прежнему является богом войны, но во втором «Блицкриге» этого самого бога изрядно урезали в правах. Так что теперь приходится, особенно в начале игры, умело планировать атаки, обходить противника с флангов и выискивать уязвимые места в его обороне. Если же плюнуть на все законы воинского искусства и послать солдат тупо атаковать в лоб, то не удивляйтесь, что от вашей храброй армии за пару минут останется куча горящего хлама. Так что будьте готовы к тому, что воевать придется не спеша и с умом, а «пауза» станет вашим самым верным товарищем и помощником.

Лопата — друг солдата

Вообще говоря, второй «Блицкриг» оказался на редкость суровой игрой, испытанием для истинных полководцев, после которого та же **Codename: Panzers Phase Two** покажется вам детской аркадой.



- 1 Начало войны. Волны немецкой пехоты и танков практически прорываются на позиции Красной армии.
- 2 Советский штурмовик Ил-2 безнаказанно расстреливает немецкие танки. Самое время вызывать истребители.
- 3 Если уж и посылать в город бронетехнику — то обязательно в сопровождении нескольких пехотных отрядов.
- 4 Грамотно расположенные танки — очень крепкий щит на пути вражеских войск.



Здесь у вас не получится парой танков укатать крепкую оборону противника, а раненые солдаты, как и в жизни, не вернутся в строй после того, как над ними пошаманит добрый человек с белой повязкой на плече. Вся соль игры — в грамотном использовании своих войск. Простой пример: пехота в чистом поле едва ли сможет подорвать хотя бы один танк, ибо героически ляжет под шквальным огнем противника. Но стоит загнать солдат в окопы или же разместить на господствующей высоте — и они превратятся в грозную силу, способную если не остановить, то уж во всяком случае задержать наступление до подхода основных сил.

То же самое и с танками, которые на равнине разнесут любого противника, а в городе без поддержки пехоты очень быстро превратятся в дымящиеся консервные банки. Царица полей вообще не лыком шита: так, уже к середине игры в вашем распоряжении появятся лихие парни с реактивными гранатометами, которые запросто способны «сорвать башню» любой бронетехнике противника!

Правда, столь грозное оружие появится у ваших подопечных только в том случае, если вы будете добросовестно выполнять все поставленные начальством задачи. Дело

в том, что разработчики (к великой радости игроков) списали в утиль скучнейшую схему случайных миссий, которая была, пожалуй, главным недостатком первой части, и сделали в продолжении упор на очень даже вменяемые сюжетные задания. За их успешное выполнение полагается огромное количество плюшек — начиная с новых видов войск и заканчивая возможностью усилить старых бойцов.

Отдельно надо сказать о том, что создатели второго «Блицкрига» очень серьезно подошли не только к тактической составляющей игры, но еще и порадовали нас пусть и простым, но очень интересным стратегическим режимом. Итак, каждая кампания (а их в игре ровно три штуки — за СССР, Германию и союзников) разделена на три главы. Внутри каждой из них дождаются своего часа несколько миссий: одно глобальное историческое сражение и четыре-шесть более мелких операций, которые необходимо выполнять, дабы нарастить мускулы перед главной битвой.

Вся загвоздка в том, что на каждую операцию (читай — главу) командование выделяет строго ограниченное число подкреплений. Следовательно, есть несколько разных тактик. Во-первых, подкрепления можно полностью сохра-



www.berserk.ru

БЕРСЕРК

Покупайте в магазинах и клубах:

В Москве:



- Магазины сети "СОЮЗ": ЦУМ, ул. Петровка, д. 2, эт. 6, (м. Театральная), тел. 924-8542. "Диск", Ленинский пр-т, д. 11, (м. Октябрьская), тел. 237-8230.
- Магазин "Молодая Гвардия", ул. Большая Полянка, д. 28, (м. Полянка), тел. 238-5001.
- Московский Дом Книги, ул. Новый Арбат, д. 8, (м. Арбатская), тел. 789-3591.
- Магазин "Звезда", ул. Милашенкова, д. 22, (м. Дмитровская), тел. 210-8871.
- "BG-клуб", ул. 2-ая Кабельная, д. 10, (м. Авиамоторная), тел. 926-4082.
- Клуб "Портал", 4-й Ростовский пер., д. 2/1, (м. Смоленская), тел. 248-4903.
- Магазин "Алегрис", ул. Мясницкая, д. 20, (м. Лубянка), тел. 928-3337.

По России и СНГ:

Белгород. Магазин, ул. Шаландина, д. 25 (2 этаж), тел. 8-910-321-2968.
Волгодонск. Магазин "Деигай Ру", ул. Ленина, д. 100, urpum@mail.ru
Екатеринбург. Клуб "Мох Malachite", ул. Малышева, д. 129, д/к "Огонек", тел. 8-904-981-7281, Интернет-магазин: www.magicportal.ru
Ижевск. Магазин "Перекресток", ул. Карла Маркса, д. 302, daminic@udm.net
Киев. Клуб "Легенда", б-р Труда, д. 5, (м. Дарниця), тел. 8-044-206-0474.
Клуб "Берсерк", тел. 8-087-791-6406, with-night@yandex.ru
Краснодар. "Краснодарский дом книги", ул. Красная, д. 43.
Красноярск. Магазин "СТЕК", ул. К. Маркса, д. 48, тел. 65-25-71.
Новосибирск. Магазин "Ice Hammer", Красный пр-т, д. 70, terik@online.nsk.ru. Клуб "Легенда", ул. Республиканская, д. 12/1, тел. 8-913-923-35-88.
Нижний Новгород. Клуб "Легенда", пр-т Гагарина, д. 190, тел. 31-87-26, rudyard@hotmail.com
Пенза. Клуб "Берсерк", ул. Лазо, д. 2, тел. 43-55-53.
Пермь. Клуб "ДТЮ", ул. Советская, д. 56, тел. 8-902-479-8699, amberson@mail.ru
Ростов. Магазин "Пр. Электроник", ул. Кошачина, д. 69.
Самара. Клуб "Берсерк-Самара", пр-т Карла Маркса, д. 370, тел. 8-905-301-0808, mreddy@rol.ru
Санкт-Петербург. Клуб "Саргона", Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел. 445-10-54. Магазины сети "Буквоед" и "Книжный салон". Магазин "Арт-Миниатюры", ул. Седова, д. 11, тел. 332-1828.
Ставрополь. Клуб "Берсерк", тел. 8-902-741-8791, john_cobra@mail.ru
Тверь. Магазин "Армада", ул. Горького, д. 124, тел. 8-910-531-7659.



ВНИМАНИЕ!
Онлайн-версия
игры "Берсерк":

Первая российская сетевая коллекционная карточная игра. Минимальные требования к компьютеру и Интернет соединению. Все правила настольной версии перенесены в компьютерный аналог. Никакой регистрационной и абонентской платы, только чистый геймплей на сайте:

WWW.BERSERK-ONLINE.COM



Тольятти. Клуб "Кантри", ул. Степана Разина, Дворец Пионеров, ком. 340, тел. 8-92-777-1865, jamira@avtograd.ru
Тюмень. Клуб "Лабиринт миров", ул. Орджоникидзе, д. 56, корп. 2, yan@berserk.com.ru, www.mazeofworlds.ru
Челябинск. Клуб "Берсерк", тел. 8-905-838-1448, ilja_turomec@pisem.net
Республика Беларусь. Официальный дилер Клуб "Цитадель", тел. 8-029-732-7135 и 8-029-736-1160, yoda@mail.ru

Интернет-магазин "ОЗОН": www.ozon.ru

Адреса других магазинов и клубов
Вы найдёте на сайте:

WWW.BERSERK.RU

По вопросам оптовых заказов обращайтесь к производителю игры, ООО "Мир Фэнтези", тел. (095)740-6826, e-mail: mail@berserk.ru



"Бомбы сверху, взрывы, горящие самолеты, стрекот зенитных орудий, орды фашистов, прущих на рожон. Ну и, конечно же, искривление времени - все это и есть "Восточный Фронт".

PC Игры, № 7, 2005

"Физика живая, настоящая, похожая на законы Ньютона из Half-Life 2, красочная стрельба по фрицам и постоянное взаимодействие с ИИ-товарищами, которые сражаются с вами бок о бок".

Страна Игр, №16, 2005

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ РЕАЛЬНОЙ ВОЙНЫ



ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА



© 2005 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены. © 2005 «Burut». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru,
(095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

Розничная продажа в магазинах фирмы



NHL 06

Алексей Бутрин

Жанр: Симулятор хоккея ■ Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada ■ Похожесть: Серия NHL
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
Количество дисков: Два CD

www.easports.com/games/nhl06

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,0 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

EA Sports со своим NHL-сериалом каждый год все больше и больше походит на обезьяну с гранатой: догадаться, в какую крайность компания впадет в очередной раз, — задача не из простых. Четко известно лишь одно: игрокам от этих судорожных метаний лучше не становится. Выход **NHL 06**, к сожалению, в очередной раз подтвердил справедливость сей горькой метафоры: опять масса хороших и правильных задумок оказалась погребенной под завалами ляпов, недоработок и несдержанных обещаний.

Но, к счастью, общий баланс достоинств и недостатков игры пока еще положителен. На этой оптимистичной ноте мы, пожалуй, и начнем наш рассказ.

Огласите весь список!

Для начала — чистый, практически незамутненный позитив. Давайте посмотрим, что «трудюбивые» разработчики добавили в игру на этот раз. Список невелик: суперрежим Skill Stick, переделанная модель движения по льду, более достоверные броски по воротам, улучшенная игра в нападении, но-

вый звук. Теперь, дорогие читатели, остановитесь и задумайтесь. Вышеперечисленное — это почти *BCE*, чем отличается **NHL 06** от предыдущей версии! Графический движок, интерфейс, режим династии — все как и прежде.

Да-да, большинство изменений можно было бы оформить в виде патча мегабайт эдак на сорок. Как вам такой расклад? Любители электронного хоккея терпели самые разные издевательства от EA Canada. Но так цинично их не кидали еще никогда.

На этом огорчения не заканчиваются. Давайте вспомним прогноз из нашего превью в августовском номере: «затея с улучшением атаки может обернуться «баскетбольными» счетами типа 16:22». Так, собственно, и случилось: 13:1, 15:6, 17:4 — вы в настоящем хоккее часто встречаете такие результаты? И это на самом высоком уровне сложности!

Как же разработчикам удалось этого добиться? О, очень душещипательная история. Начнем с вратарей. Голкиперы теперь почти постоянно падают на лед в попытках заблокировать бросок низом. Фор-

вард на пяточке получил пас от защитника на синей линии? Падаем! Прострел на дальнюю штангу? Падаем! Нападающий выкатился из-за ворот? Ну, вы в курсе. Неизвестно, в чьей светлой голове зародилась такая «замечательная» дизайнерская идея, но есть подозрение, что хоккей этот «гений» не видел даже по телевизору. Казалось бы, совсем недавно в серию добавили разные стили вратарской игры — ну так развивайте дальше это направление. Но нет, все голкиперы теперь отыгрывают «бабочку».

Вышеописанную ситуацию частично спасает невероятная ловкость стражей ворот, которые даже лежа умудряются вытаскивать «мертвые» шайбы, красиво отбивая их ногами или черенком клюшки. Увы, от броска под верхнюю перекладину такая акробатика не спасает.

Впрочем, загадочная падучесть вратарей — только половина беды. Есть же еще и защитники, которые на лед тоже не покатались вышли. Но это в настоящем хоккее, а не в **NHL 06**. Здесь защитники, к сожалению, удручающе пассивны. Что, например, делают с нападающим,

который закрепился на пяточке противника? Его оттуда активно выталкивают, ведь как только злодей получит шайбу, гол практически обеспечен. Если же нельзя вытолкнуть, то стоит попытаться хотя бы его блокировать. Или, на худой конец, отобрать шайбу у того, кто пытается сделать пас. Это азы игры в защите. Но, повторимся, говорим мы о настоящем хоккее. А в **NHL 06** защитники в большинстве случаев просто стоят рядом и заинтересованно наблюдают, как чужие нападающие забивают очередной гол. Нередки ситуации, когда сразу три-четыре игрока противника в чужой зоне вообще никем не прикрыты — распасовывайся как душе угодно. Вопрос «откуда в **NHL 06** двузачные счета?» отпал сам собой, так?

Не забудьте еще об одном нюансе: с этого сезона в NHL отменено правило «красной линии», что, по идее, должно повысить как число контратак, так и их результативность. В **NHL 06** нововведение тоже работает, но на корню ломает всю тактику игры. Вратари ведь падают, защитники почти ничего не делают, так что формула победы проста: ставим исключительно на



- 1 Хоккейный сюрреализм: Шон Бурк в форме Tampa Bay Lightning и шлеме Philadelphia Flyers.
- 2 Трое нападающих только что разыграли голевую комбинацию — защита не атаковала никого.
- 3 Обратите внимание на положение клюшки Брэда Ричардса — уже давно должен был зазвучать свисток арбитра... Но мы не будем придираться к таким мелочам, правда?
- 4 Анимация вратарей бесподобна — однозначно лучшая в серии.



О ТВОИХ ПОДВИГАХ
СЛОЖАТ
ЛЕГЕНДЫ

GUILD WARS®

БЕСПЛАТНАЯ
ИГРА ОН-ЛАЙН*

Наслаждайтесь бесплатной и безопасной игрой на серверах Guild Wars.

Откройте для себя динамично развивающийся мир с постоянно обновляющимся содержанием.

*Требуется лицензионная копия игры и доступ в Интернет. Все расходы, связанные с Интернетом, берет на себя игрок.

В ПРОДАЖЕ
С ОКТЯБРЯ

РЕКОМЕНДОВАННАЯ
РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА
1200 РУБЛЕЙ!



Внимание! Не приобретайте продукт, на котором отсутствует упаковка. Проверяйте комплектацию: в коробке с игрой должен находиться **клиент игры, два мануала и карточка активации эккаунта.**



NCsoft®

www.guildwars.com
www.guild-wars.ru



NCsoft, логотипы NC, ArenaNet, Guild Wars и все соответствующие логотипы и эмблемы NCsoft и ArenaNet являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками корпорации NCsoft. ©2005 корпорация NCsoft и ArenaNet. Все прочие торговые знаки являются собственностью их владельцев. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).



скоростных форвардов. Можно вообще всю команду набрать из кривых, косых, но быстрых карликов — такой коллектив реактивных лилипутов будет рвать как тузик грелку самые лучшие команды только потому, что далеко не все звезды умеют быстро кататься.

Те, кто любит выигрывать с особым цинизмом, в дополнение к вышеописанным трюкам просто обязаны применить арсенал «финтовых» голов из набора Skill Stick: обводка с пасом «клюшка-конек-клюшка» или, например, бросок из-за спины и подброс шайбы с добавлением влет. Ура бейсболу! К слову, бредовая идея с подбросом настолько засела в головах разработчиков (где они такие страсти вообще видели?), что этот финт обзавелся аж тремя разновидностями. Апофеоз маразма — розыгрыш комбинации двумя игроками: один стоит за воротами и перебрасывает шайбу через голову голкипера второму нападающему, который с лету вколачивает диск в сетку. Кстати, если эта фантастика когда-нибудь

воплотится в реальность в настоящем хоккее, второй «бейсболист» получит две минуты штрафа за игру высоко поднятой клюшкой. А если случайно засадит вратарю в бубен, то и все пять. Зато красиво!

Ложка меда

Вот и приехали. Говорите, было сложно играть в NHL 2005? Забивалось мало голов? Свиристельствовала защита? Ну, получите и распишитесь — самый открытый хоккей за всю историю серии. Раньше фанаты до рези в глазах играли, пытались найти читерские точки для забивания. Теперь в этом не самом умном занятии вообще нет смысла — в ворота можно попасть практически отовсюду. Забивай — не хочу. Но в том-то и фокус, что «не хочу».

Есть, правда, вещи, которые отчасти реабилитируют NHL 06. Нельзя, например, не отметить новую модель катания. К примеру, радиус и скорость разворота игрока теперь напрямую зависят от его веса и ловкости. Отлично реализовано ускорение: хоккеисты, уходя в

отрыв, выталкивают шайбу на опережение и, соответственно, частично утрачивают над ней контроль, что можно использовать в обороне.

Благодаря доработанной системе бросков стали наконец заметны отличия между снайперами и обычными игроками: попасть в рамку ворот от синей линии или с острого угла теперь может далеко не каждый. Еще один приятный момент — хорошо заметна разница между ударами с «удобной» и «неудобной» рук. Броски с подправкой траектории на лету приведены в норму — снижена их точность и общее количество за матч.

Есть позитивные сдвиги и в определении нарушений. На данный момент хорошо засекаются и штрафуются следующие вещи: игра высоко поднятой клюшкой, зацеп, удар клюшкой, удар локтем, атака игрока без шайбы, подножка и новинка сезона — задержка игры. Последний штраф выписывается при попытке вратаря играть за пределами отмеченной зоны. Тем не менее почему-то исчезли

блокировка и толчок на борт. Не «выписывают» судьи и комбинированные штрафы — двойной малый, пять плюс два и т.д.

На традиционно высоком уровне сделано звуковое оформление игры, к нему почти нет претензий. Еще один бальзам на душу — появление повторов голов, опасных моментов и других интересных эпизодов. Хорошо сделан и мультиплеер: в отличие от предыдущих версий, игра практически не «лагает». Хотя здесь разработчики не подкачали.



Итог парадоксален до неприличия. NHL 06, конечно же, вполне играбельна, ну а в некоторых аспектах вообще превосходит предшественницу. Так что, если вы еще не пристрастились к этой серии, самое время попробовать.

А вот фанаты, к сожалению, останутся разочарованы. Ведь по большому счету перед нами — все та же NHL 2005, с испорченным в другую сторону балансом и множеством недоработок. ■

Курс молодого хоккеиста

Итак, друзья, давайте спасать игру от провала. Сделать это совсем несложно, достаточно некоторое время помухлевать с настройками. Для начала забудьте про любые уровни сложности, кроме самого высокого. Снизьте скорость игры (Game Speed) до единицы, скорость рывка (Speed Burst) — до двух и разгон (Player Acceleration) — тоже до двух. Это замедлит геймплей и даст нам возможность блокировать прорывы и разыгрывать самые слож-

ные комбинации. Следом давайте усложним контроль шайбы и одновременно усилим защиту до максимума — это понизит количество забиваемых голов. Жонглируем цифрами в следующем порядке: контроль шайбы (Puck Control) снижаем до двух; силу чека (Hitting Power) усиливаем до пяти; сложность проведения чека (Hitting Difficulty) устанавливаем на три; эффективность отбора клюшкой (Poke Effectiveness) увеличиваем до семи; эффектив-

ность зацепа (Hook Effectiveness) увеличиваем до шести; блокирование бросков (Shot Blocking) увеличиваем до семи; перехват пасов (Pass Interceptions) увеличиваем до семи.

Еще одна важная задача — сделать распасовки и броски приближенными к реальности: точность наведения паса (Pass Assist) снижаем до единицы; скорость паса (Pass Speed) снижаем до единицы; скорость паса навесом (Saucer Pass Speed) снижаем до нуля; точ-

ность броска (Shot Accuracy) снижаем до нуля; силу броска (Shot Power) снижаем до нуля.

Ну, и напоследок чуточку расшевелим искусственный интеллект. Для этого просто нужно повысить его агрессию (Aggression) и частоту распасовок (AI Pass Frequency) до максимальных значений.

Разумеется, все эти приемы не сделают NHL 06 идеалом. Но играть все-таки будет заметно интереснее.

✓	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
■■■■■ 10%	

ДОЖДАЛИСЬ?
Большой такой патч к NHL 2005, который меняет нападение и оборону местами да добавляет несколько интересных возможностей. Рекомендуется зеленым новичкам, любителям большого количества голов и неизлечимым фанатам.

ГЕЙМПЛЕЙ	
★★★★★★★★	8.0
ГРАФИКА	
★★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	
★★★★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	
★★★★★★★★	3.0

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

7.5



8.5/10

«Одна из лучших «серьезных» стратегических игр нескольких последних лет.»

«Игромания»



4.6/5

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

«День Победы II» это альтернативная история, каждый раз новая»

«Game EXE»



8.1/10

«Лучшая глобальная стратегия о Второй мировой и одна из лучших игр вообще»

«Навигатор»



8.5/10

«Страна Игр» рекомендует

«Сыграть в «День Победы II» должен каждый — спешком от многого вы рискуете отказаться»

«Страна Игр»



ДЕНЬ ПОБЕДЫ II

...Авиация свои задачи выполнила: армии у Сталина практически не осталось. Хотя, когда русские провалились к Индийскому океану в районе Карачи и взяли Тегеран и Дели, было страшно — пришлось задействовать даже буханскую и непальскую кавалерию...

«GVW», www.snowball.ru/forums

...Играю за Германию. 2 июля на пляжи Майами вылезли шесть дивизий моих морехов и три дивизии егерей. Американцы не знают, что такое «Родину защищать» — все их подразделения в течение штурма частенько отлучались по нужде. На их место прибывали другие и снова отлучались. Это была какая-то новая тактика. Ничего подобного ни в Европе, ни в России, ни в Австралии я не встречал. Там солдаты бились до конца...

«Brodyaga», www.snowball.ru/forums

...Я начал осуществлять свой грозный план захвата Франции. Выбор пал на прорыв через Люксембург. Тем временем на побережье Франции должен был высадиться десант с кавалерией СС и двумя дивизиями прикрытия для взятия Парижа. Так вот, залив в Ла-Манш всем немецким флотом, с подводками в придачу, я получил такой инок!!! В общем, у меня остался не флот, а стая кораблей... Рыболовных...

«Француз22», www.snowball.ru/forums

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



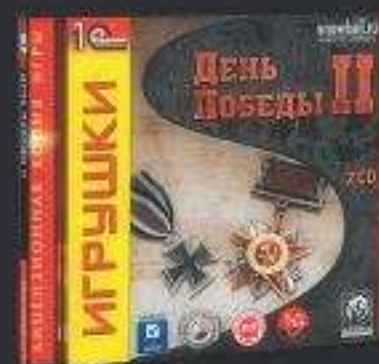
snowball.ru
искусство побеждать



От создателей «Европы», «Виктории» и «Дня Победы».

Полностью на русском языке.

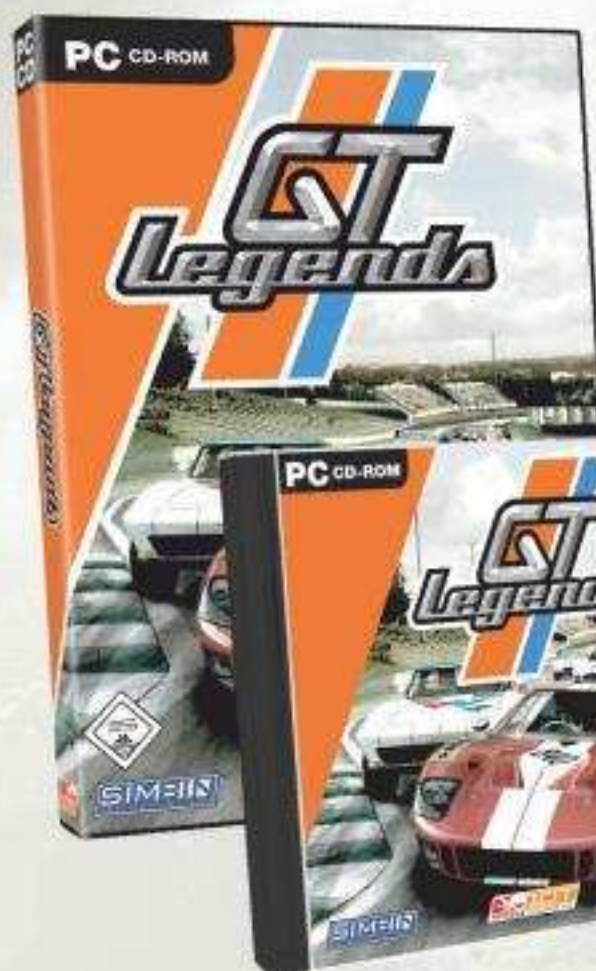
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



84



ДНИ ГРОМА ВОЗВРАЩАЮТСЯ!



ЛУЧШАЯ СПОРТИВНАЯ ИГРА Е3 2005

Более 90 легендарных болидов 60-70х годов (Porsche 906, Lotus Elan, Mercedes 300 SL и многие другие) и 25 оригинальных треков GT FIA. Реалистичная физика, звук настоящих машин и отменная графика – все это Золотой век автомобильных гонок – GT Legends!



ЛУЧШИЙ ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР ДЛЯ PC ЭТОГО ГОДА!



© 10TACLE STUDIOS AG, 2005. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru.
Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



100 101 102

Но только потом — обязательно домой, ладно? ■

Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на abordаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

88

MYST[®]

V

END OF AGES

Так начинается конец долгого пути...

Грандиозный финал великой игры



CYAN UBISOFT

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Myst[®] and Riven[®] created by Cyan Worlds, Inc. © Cyan Worlds, Inc. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. D'ni[™], Cyan[®], and Myst[®] are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment. Developed by Cyan Worlds, Inc. Uses Blink Video. Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. © 2005 GameShadow. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from GameShadow Ltd. GameShadow is a trademark of GameShadow Ltd and is used under license. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rsshield@yandex.ru).

Бука[®]
BUNKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с **НОЯБРЯ 2004** по **АВГУСТ 2005**.

А Место	В Рост	С Название игры	Д Рейтинг	Е %
1	■	Grand Theft Auto: San Andreas	7713	16,5%
2	■	Half-Life 2	6006	12,8%
3	NEW	Fable: The Lost Chapters	2405	5,1%
4	▼1	Мор. Утопия	2275	4,8%
5	■	Battlefield 2	2169	4,6%
6	■	Космические рейнджеры 2	1787	3,8%
7	▼3	BloodRayne 2	1716	3,6%
8	▲1	Need for Speed Underground 2	1537	3,3%
9	▼2	Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	1223	2,6%
10	▲14	The Chronicles of Riddick	1159	2,4%
11	▲4	DOOM 3: Resurrection of Evil	1128	2,4%
12	■	Pro Evolution Soccer 4	1073	2,3%
13	▼2	Xenus. Точка кипения	965	2%
14	▼4	Sacred: Underworld	812	1,7%
15	NEW	Dungeon Siege II	762	1,6%
16	▲4	Prince of Persia: Warrior Within	739	1,5%
17	▲9	LEGO Star Wars	660	1,4%
18	▲3	SWAT 4	635	1,3%
19	▼1	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	591	1,2%
20	▲2	The Sims 2: University	581	1,2%
21	▼4	FlatOut	574	1,2%
22	▼8	Earth 2160	560	1,2%
23	■	Бригада Е5: Новый альянс	475	1%
24	▲19	DRIV3R	442	0,9%
25	▲5	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	433	0,9%
26	NEW	В тылу врага: Диверсанты	408	0,8%
27	▼2	Казачи 2: Наполеоновские войны	400	0,8%
28	▲3	Brothers in Arms: Road to Hill 30	372	0,7%
29	▼1	Area 51	367	0,7%
30	▲2	7 Sins	364	0,7%

На 30 сентября в голосовании приняли участие 10232 человек.

Обозначения по колонкам:

А. Текущая позиция игры в этом месяце.

В. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

С. Название игры.

Д. Рейтинг.

Е. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Месяц за месяцем ниггеры из игры **Grand Theft Auto: San Andreas** продолжают мотать свой срок в главной клетке нашего хит-парада. Ага, и на этот раз тоже ничего не изменилось: любимая подростками всего мира игра заполучила 16,5% голосов читателей и заняла первое место. Пятки ей, правда, пытается отдалить старикан **Half-Life 2** — у него, похоже, открылось второе дыхание, которое принесло 12,8% голосов.

На третьем месте — очередной новичок. Оригинальная и яркая ролевая игра **Fable: The Lost Chapters** полюбилась 5,1% наших читателей — очень даже неплохой результат. Следом идут «Мор. Утопия» (4,8%) и **Battlefield 2** (4,6%) — в общем,

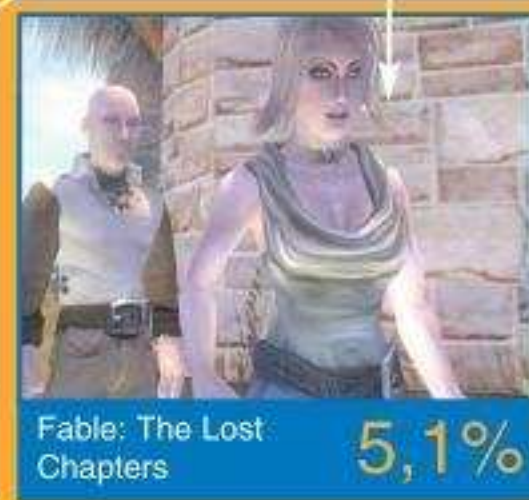
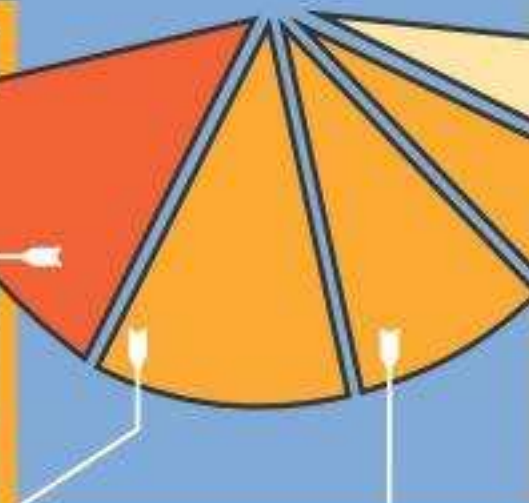
диспозиция почти такая же, как и в прошлом месяце. Не замечено особых изменений и в середине хит-парада, разве что стоит отметить пару интересных прорывов, совершенных проек-

тами, которые мы уже и помянуть-то забыли. Во-первых, это игра **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** — она получила 2,4% голо-

возов и взлетела на четырнадцать позиций — до десятого места. Во-вторых, проект **Driv3r**, который поставил еще более ошеломляющий рекорд, отыграв аж девятнадцать позиций. Итого-

вый результат, правда, куда скромнее — двадцать четвертое место с 0,9% голосов.

В следующем месяце мы будем ждать очередного претендента, готового бросить вызов лидеру. Может, **Fahrenheit**?



Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десяти-месячный период. В данном случае это период с **НОЯБРЯ 2004** по **АВГУСТ 2005**. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

ТРИДЦАТОГО СЕНТЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **ДЕКАБРЕ 2004** — **СЕНТЯБРЕ 2005**. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

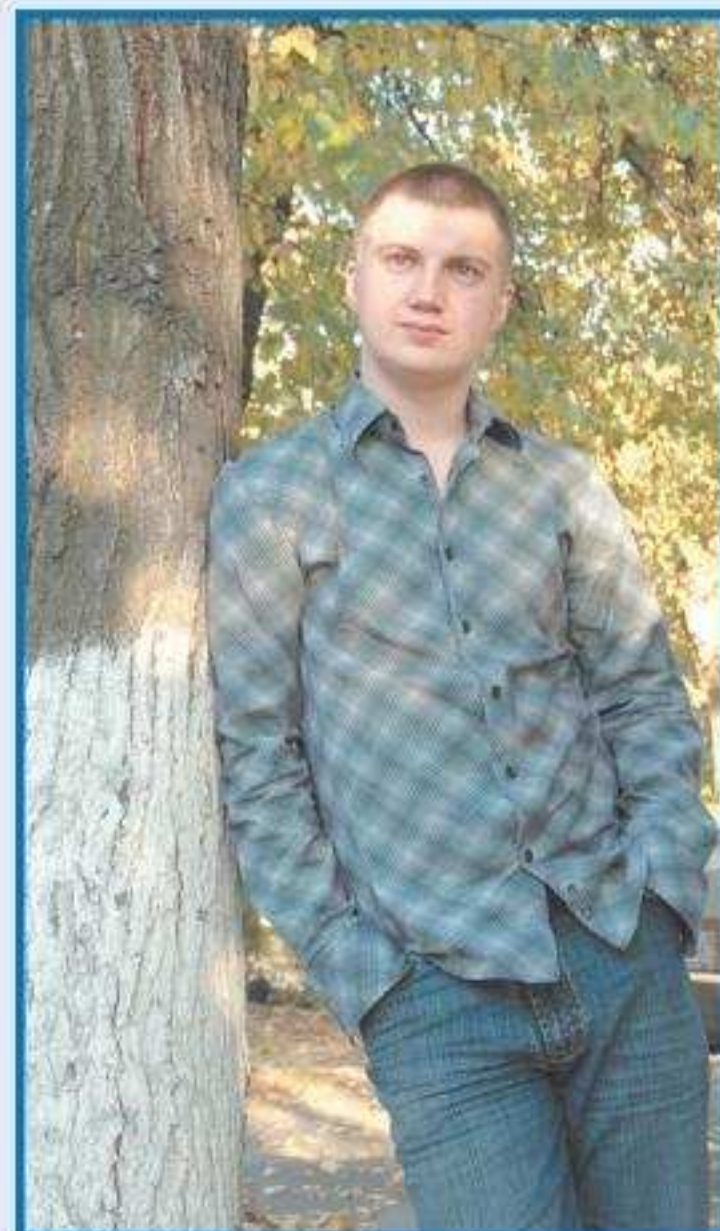
Итак, осенний компьютерно-игровой блицкриг начался! Причем начался с одноименного проекта «Блицкриг 2» от российского гиганта **Nival Interactive**. Продолжение нашумевшей стратегии, похоже, нашумит еще больше: игра получилась очень динамичная, увлекательная и в то же самое время серьезная. Однозначно рекомендуем всем поклонникам жанра.

С фланга наступление отечественных стратегов поддерживает первый украинский экшен-батальон зверей-мутантов под кодовым названием «Вивисектор. Зверь внутри». Спешите видеть, это ведь практически «Остров доктора Моро» Уэллса в виртуальной реальности. Ну и, по совместительству, очень даже неплохой экшен, что для постсоветского пространства является большой редкостью.

Задачи прикрытия возложены на французов: работники студии **Quantic Dream** еще со времен **Omikron: The Nomad Soul** славятся своими высокими геймплейными технологиями. Не стала исключением и их новая игра — **Fahrenheit**. Малозаметная (почти никто не увидел ее в тени того же самого **F.E.A.R.**), оригинальная, революционная, способная одновременно наносить удары и по поклонникам экшенов, и по фанатам адвенчур — в общем, идеальное игровое супероружие.

В тыл же мы забросим лихих мексиканских мучачос-диверсантов из игры **Total Overdose**. В лихом прыжке убить врага, потом на лету надеть его шляпу — разве нужно что-нибудь еще для геймерского счастья? Да, нужно: интересный геймплей, который не сбавляет темп даже к самому концу игры, искрометный юмор, ну и сюжет с привкусом буррито. Впрочем, и все это тоже есть в **Total Overdose**. Спешите видеть!

В резерве — игры пусть и не столь лихие, но тоже заслуживающие внимания. Во-первых, это **Advent Rising** — проект, который, к сожалению, не оправдал всех наших надежд. Да, сыграть в него стоит хотя бы ради интересного сюжета и качественных роликов, но вот сам геймплей выполнен лишь на троечку. Ну и графика, к сожалению, устарела. Во-вторых, это «Братки» — да, да, представители организованных и не очень преступных группировок тоже принимают участие в нашем блицкриге. Веселый проект с забавной концепцией, отличной атмосферой и на очень щекотливую тему. Жаль, что разработчикам банально не хватило опыта — играть в некоторых местах становится просто скучно и, вы будете смеяться, неудобно. Ту же самую претензию — недостаток опыта — можно предъявить и к создателям экшена **Bet on Soldier**. Интересная кон-



цепция, множество оригинальных идей — и очень посредственная реализация. Обидно!

Андрей Александров, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Победитель нашего очередного тотализатора, получив положенный ему приз, сможет сразу же заснять свое довольное лицо, ведь мы дарим ему цифровую фотокамеру **Nikon Coolpix 5600**, которую нам предоставила компания **ULTRA Electronics** (www.ultracomp.ru).

Победитель октябрьского тотализатора

Ур-ра! Теперь все друзья **Сергея Андреевича Карлова** из города Красноярск будут знать, что он — настоящий геймер. Ведь именно ему досталась модная клавиатура **Ideazon Zboard Gaming Keyboard** со сменными модулями, которую нам любезно предоставила компания «Графитек» (www.grafitec.ru).

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 10 октября по 28 октября.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *Prince of Serbia: Sons of Crime.*
2. *GTA: Miami Adventure.*
3. *TRON 3.0: Kaspersky's Revenge.*
4. *Tom Clancy's Star Wars.*
5. *Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря.*

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровой тотализатор — ноябрь». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и Ф.И.О. того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем закончится 28 октября, не опоздайте!

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Battlefield 2



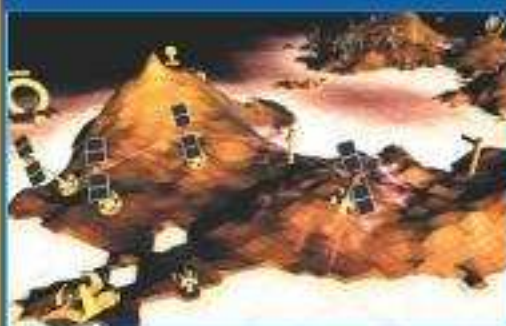
Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия
в «Игромании»:
№8/2005

Новая версия одного из самых успешных сетевых экшенов в мире — еще более динамичная, интересная и продуманная.

Action * Digital Illusions * Electronic Arts * Софт Клаб

Darwinia



Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№05/2005

«Независимое кино» от мира компьютерных игр. **Darwinia** — игра настолько концептуальная, что ее даже нельзя причислить ни к одному из существующих жанров.

Умукм * Introversion Software * Introversion Software
* Новый Диск

Half-Life 2



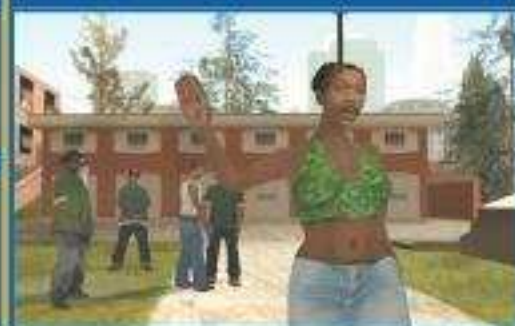
Рейтинг
«Мани» **10**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№1/2005

Шесть лет разработки и сорокамиллионный бюджет были потрачены не зря: **Half-Life 2** стала лучшей игрой за последние несколько лет.

Action * Valve * Vivendi Universal Games * Софт Клаб

Grand Theft Auto: San Andreas



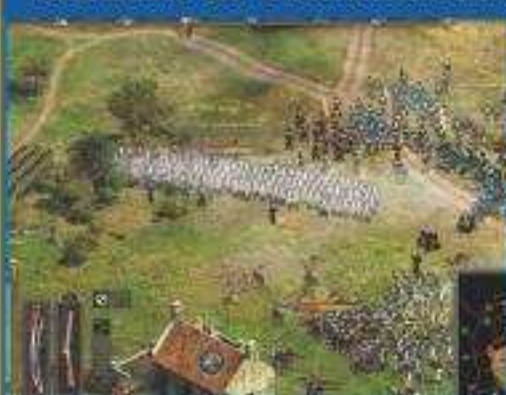
Рейтинг
«Мани» **9.5**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№07/2005

Целый штат возможностей, скандальные крахи, лихие погони, жестокие перестрелки — и все это в обрамлении увлекательной истории про черного как смола преступника Сиджея.

Action * Rockstar North * Rockstar Games

Казаки II: Наполеоновские войны



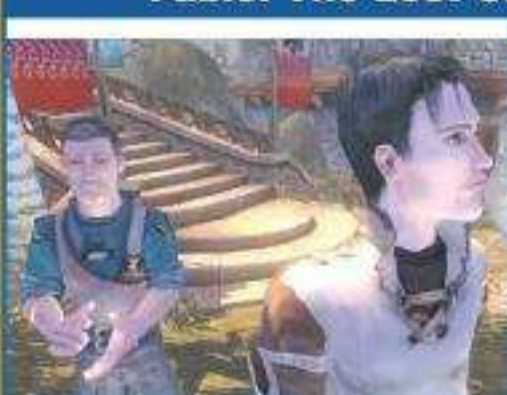
Рейтинг
«Мани» **9.0**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№05/2005

Утомившись штамповать аддоны к легендарным «Казакам», GSC Game World решила рискнуть и в «Казаках 2» заметно поменяла механику игры. Получилось так же замечательно, как и прежде.

RTS * GSC Game World * GSC Game World

Fable: The Lost Chapters



Рейтинг
«Мани» **9.0**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№10/2005

Fable: The Lost Chapters — это настоящая жизнь, обвита тысячами строк программного кода. Родиться, вырасти, самому выбрать свой путь, совершить десятки подвигов — ну разве вы этого не хотите?

RPG * Microsoft * Lionhead Studios * 1C

Myst V: End of Ages



Рейтинг
«Мани» **8,5**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№10/2005

Проект, которым окончился самый, пожалуй, главный сериал в истории компьютерных игр. Видеть **Myst V: End of Ages** должен любой уважающий себя геймер.

Класс * Ubisoft * Cyan Worlds * Буква

Psychonauts



Рейтинг
«Мани» **9.0**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№06/2005

Прелестная, самобытная и очень стильная аркада с большим квестовым наследием. Что и неудивительно: Тим Шафер, «отец» **Psychonauts**, раньше работал над **Full Throttle** и **Grim Fandango**!

Аркада * Majesco Games * Double Fine Productions

Silent Hunter III



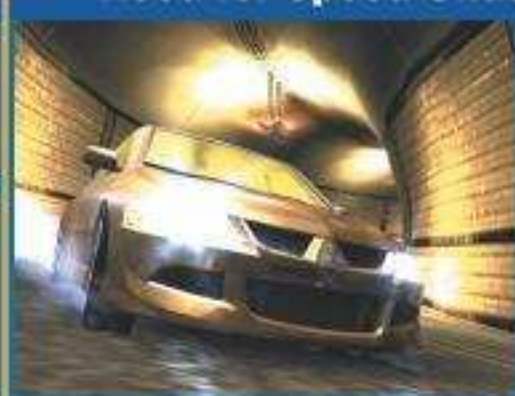
Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№05/2005

Самый правильный симулятор в мире: сложный и захватывающий, реалистичный и очень «честный». Красивый, драматичный, атмосферный — придумывать эпитеты к этой игре можно без остановки.

Симулятор погодной погоды * Ubisoft
* Ubisoft Romania * 1C/Незрус

Need for Speed Underground 2



Рейтинг
«Мани» **8.5**

Полная рецензия в
«Игромании»:
№12/2004

Безумные скорости, роскошные девушки, подсвеченные неоном машины — **Need for Speed Underground** возвращается для того, чтобы стать главной автоаркадой на, как минимум, ближайший год.

Автомобильная * Electronic Arts
* Electronic Arts Canada * Софт Клаб

ТОРГУЙ. СРАЖАЙСЯ. СОЗИДАЙ. ДУМАЙ.



ВОССОЕДИНЕНИЕ

Ответ Жизни, Вселенной и Торговле: космосим в стиле Elite, помещенный в мир колоссальных размеров.

PC
DVD
ROM

PC Gamer

www.x3reunion.com



EGOSOFT

DEEP SILVER

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

© EGOSOFT, 2005. Все права защищены. © Deep Silver, 2005. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы

по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много. В рубрике «Горячая линия: ИГРЫ» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает (по этому поводу пишите на адрес hot-line@igromania.ru), как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковаристое место в игре и т.д.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма.

Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: ИГРЫ» в предыдущих номерах журнала, вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

Огромная просьба: расскажите, какие игры, кроме Mafia, выпустила Illusion Softworks и чем она занимается сейчас.



Enemy in Sight

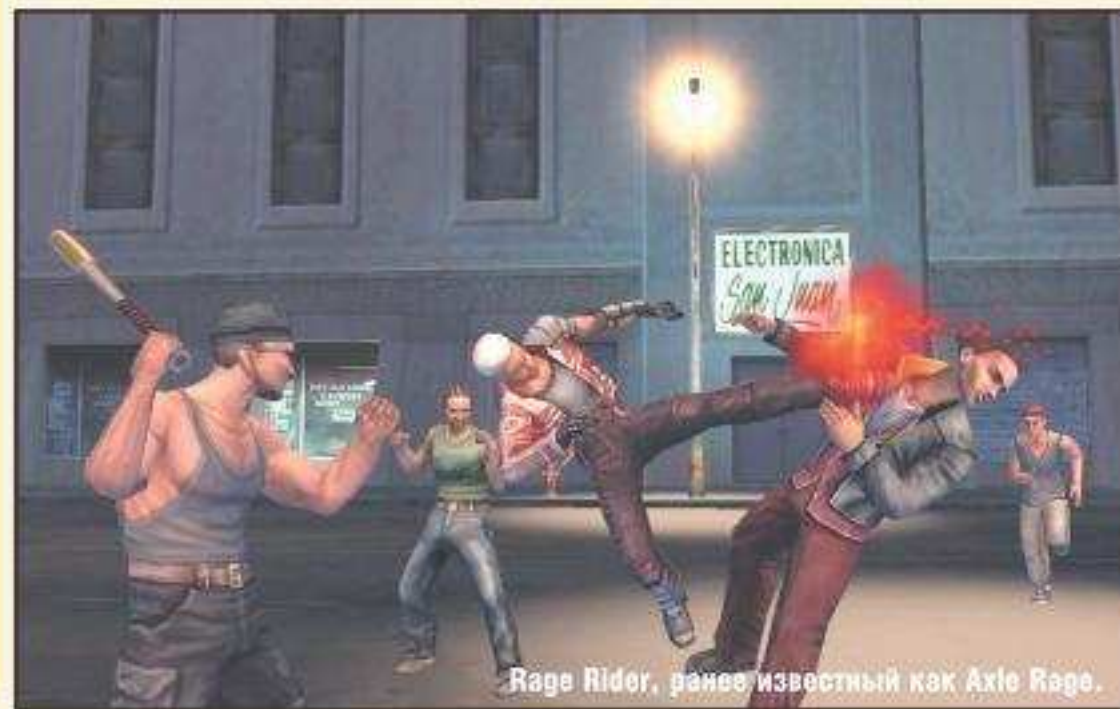
Студия Illusion Softworks находится в Чехии и специализируется на экшенах. Первый раз на нее обратили внимание в 1999 году, когда она выпустила тактический шутер **Hidden & Dangerous**. Большой популярностью игра не пользовалась (по всей видимости, из-за высокой сложности, что вообще присуще всем проектам этой компании), но в узких кругах ее весьма почитали. В декабре появился аддон — **Hidden & Dangerous: Devil's Bridge (Fight for Freedom)**, а еще полгода спустя, в апреле 2000, свет увидела аркада **Flying Heroes** — совместная разработка Illusion Softworks и Pterodon (тоже чехи), что-то вроде фэнтезийного **Crimson Skies**. Звездный час для чешской компании настал в августе 2002 — вышла **Mafia: The City of Lost Heaven**, лучший на сегодняшний день клон **GTA**. Игра стала культовой, но, опять же, из-за высокой сложности (все помнят ту зубодробительную гонку в главе Fairplay Part 2?) продажи оказались гораздо ниже, чем они могли бы быть (тираж едва перевалил за 1 млн — просто тыфу для такого проекта). Сделать что-то лучше Mafia Illusion Softworks не удалось до сих пор: **Vietcong** (апрель 2003) получился хорошей, но сугубо проходной игрой, **Hidden & Dangerous 2** (октябрь 2003) провалился, а Mafia 2 заглохла где-то на полпути (в команде случился раскол, и часть разработчиков ушла). В данный момент «иллюзионисты» вынашивают два проекта: шутер **Enemy in Sight** о войне между США и Россией в мире недалекого будущего (по геймплею это будет что-то вроде **Tom Clancy's Ghost Recon**) и стелс-экшен **Chameleon**, посвященный борьбе... Ирландской освободительной армии с британскими «оккупантами» (игру делают на движке Hidden & Dangerous 2, и выглядит она пока очень кисло). Illusion Softworks не скрывает, что в загашнике у нее есть и другие игры (как для PC, так и для консолей нового поколения), но анонсировать их не спешит.

Рассказ об этой компании будет неполным, если не упомянуть об одном примечательном факте: по каким-то причинам (скорее всего, 1968 год до сих пор забыть не могут) сотрудники Illusion Softworks недолюбливают русских. В своих играх они не упускают случая напомнить, какими же сволочами являются обитатели седьмой части суши. Причем зачастую эти напоминания совершенно не к месту: вспомните последнюю миссию Hidden & Dangerous 2, где играешь за британских спецназовцев, которые захватывают немецкий бункер, а потом отбивают в нем нападение советских войск. Ничего странного в этом, в общем-то, нет (мы к такому привыкли), но у Illusion Softworks есть еще одна «особенность»: они не дают интервью журналистам из России. Вообще.

Почему большинство западных издателей откровенно портят наши игры? Например, меняют привычные названия на всякие Rage Rider и Boiling Point (а вместо Adrenaline: Extreme Show сделают, наверное, какой-нибудь Super Race: Adrenaline) или переиначивают концепцию игры, делая ее более «правильной». В общем, заставляют играть по своим правилам. Почему так не происходит с зарубежными разработчиками?

Что касается **Rage Rider**, то тут западный издатель ни при чем — решение сменить привычное название (раньше игра откликалась на **Axle Rage**) принимали «Акелла» и 1С. Более того, у этой игры вообще нет западного издателя (еще не нашли). А вот объяснить, зачем Atari попросила добавить к названию **Xenus** странный подзаголовок **Boiling Point**, уже сложнее. Возможно, для западного рынка оно вполне уместно, а нам непонятно из-за культурных различий.

Но если говорить о роли западных издателей вообще, то их содействие, как правило, приносит исключительно положительные результаты. Затащить «под венец» гиганта уровня **Electronic Arts** или **Ubisoft** — заветная мечта любого отечественного разработчика. И не только потому, что они обладают огромными ресурсами и могут очень хорошо раскрутить игру «за кордоном». Подобные издатели очень жестко контролируют весь процесс разработки (кроме случаев, когда игру сначала сделали, а потом нашли издателя), и уж поверьте, если они требуют что-то изменить, значит, на то есть веские причины. Не случайно ведь они выпускают такие хорошие игры. Видели бы вы, с каким уважением в **Nival Interactive** отзываются о **Ubisoft**, для которой они разрабатывают **Heroes of Might and Magic V**...



Rage Rider, ранее известный как Axle Rage.

Про некоторые игры говорят, что они AAA-класса. Что это значит? И бывают ли другие классы? AAB, AAC, AAD?

«AAA-класс» — всего лишь условный термин, который используется для обозначения самых лучших игр (поскольку «А» идет первой в алфавите). Типичные AAA-тайтлы — это **Half-Life 2**, **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, **Prince of Persia: The Sands of Time**, то есть высокобюджетные проекты, которые получили у нас никак не меньше девятки. Никаких других классов (AAB, AAC, AAD и т.п.) не бывает, потому что нет и четкой системы деления (хотя, например, в «братской» киноиндустрии существует такой термин, как B-movie — фильмы «второго сорта»).

Меня давно мучает вопрос: как пишется фамилия Пети Мулине? Так, как я написал, или по-другому: Молине, Мулинье, Молинье?..

Если честно, нас этот вопрос тоже долго мучил: пособия по транслитерации иностранных слов и филологи расходятся во мнении в отношении того, как правильно пишется фамилия Питера. В

AGE of EMPIRES III



*«Возникает ощущение, что Ensemble Studios
делает игру, совершенную во всем».*
РС ИГРЫ

*«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела
столь сногшибательно».*
ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS





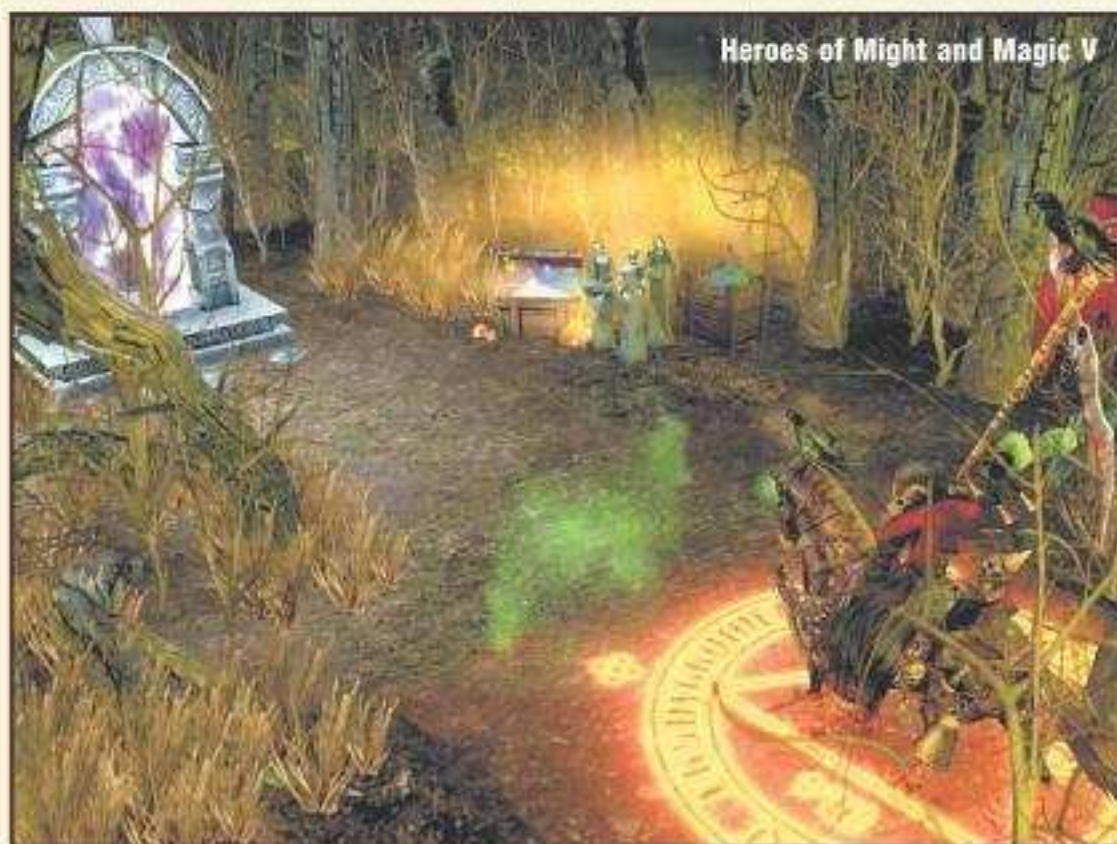
Дядя Петя демонстрирует The Movies на выставке в Лейпциге.

конце концов мы все же пришли к выводу, что наиболее точным вариантом будет «Молинье». А лучше просто «дядя Петя» — с этим уж точно не ошибешься.

Объясните, пожалуйста, что это за игра такая — Day of Defeat?

Day of Defeat (www.dayofdefeatmod.com) — второй (после **Counter-Strike**) по популярности мод для **Half-Life**. Как и CS, эта игра ориентирована исключительно на мультиплеер, только в антуражах Второй мировой войны. Оригинальная версия вышла в 2003 году, в конце 2004 появился **Day of Defeat: Source** (все то же самое, только на новом движке). Купить Day of Defeat: Source можно либо в комплекте Half-Life 2 Gold, либо отдельно через Steam (по цене \$19,95).

Каким образом вы оцениваете уровень еще не вышедших игр? И будет ли **Heroes of Might and Magic V** так же хороша, как **Heroes of Might and Magic III**?



Если в течение многих лет изо дня в день играть в игры, читать и писать об играх, смотреть скриншоты и ролики, общаться с разработчиками и другими инсайдерами, ездить на выставки и т.п., то волей-неволей научишься разбираться в них и задолго до выхода определять, на какую оценку они потянут. Иногда, правда, чутье подводит журналистов, но в 80—85% случаев игры получаются именно такими, какими их и представляли.

А вот от ответа насчет **Heroes of Might and Magic V** пока воздержимся: мы пока видели только коротенькую демку, поэтому о качестве геймплея судить не можем (в качестве графики никто не сомневается). Но тот факт, что издателем выступает **Ubisoft**, уже вселяет оптимизм: эта компания просто не даст сделать плохую игру по такой известной лицензии.

Скажите, а как на Западе продаются отечественные игры? Мне было бы очень интересно узнать, как тамошние игроки приняли «Операцию Silent Storm», «Операцию Silent Storm: Часовые», «Власть закона», «АЛЬФА: Антитеррор», «Космические рейнджеры», **Kreed**, «Блицкриг», «Демиурги 2» и «Код доступа: РАЙ».

Боюсь, все не так просто. Получить на руки такие данные хотелось бы всем: издателям и разработчикам — чтобы иметь представ-

ление о том, как идут дела у конкурентов, журналистам и простым игрокам — чтобы знать, что вообще творится в российской игровой индустрии. Но, к сожалению, полная информация пока доступна лишь узкому кругу инсайдеров. Проблема заключается в закрытости нашего рынка. Российские издатели, в отличие от западных коллег, не раскрывают тиражи своих игр и бухгалтерскую отчетность. Нет у нас и компаний, которые отслеживают ситуацию на рынке и составляют общие карты продаж (вроде **NPD Techworld**). Сами по себе эти карты публикуются, но без указания конкретных цифр. Из них можно узнать, насколько хорошо продаются одни игры по сравнению с другими (другими играми того же издателя — как мы уже сказали, общих карт нет), но точные тиражи там не сообщаются. Причем касается это не только продаж за рубежом, но и в России.

К чему, спросите, такая секретность? Внятный ответ на этот вопрос не может дать никто, но, по-видимому, основных причин здесь две: боязнь того, что информация попадет к конкурентам (хотя конкуренты, в общем-то, и так все знают), и опасение попасть под прицел налоговых служб. Работа западных компаний более или менее прозрачна (хотя скандалы случаются и там: недавно, например, в махинациях обвинили руководство почившей **Acclaim**), поэтому они и не боятся раскрывать свою отчетность. Обнародовать точные данные наши издатели решаются лишь в случае очень большого успеха. Вот, скажем, **GSC GameWorld** недавно сообщила, что первая часть «**Казаров**» продана четырехмиллионным тиражом (1,5 млн — в СНГ, 2,5 — на Западе), вторая, по прогнозам, достигнет 1 млн.

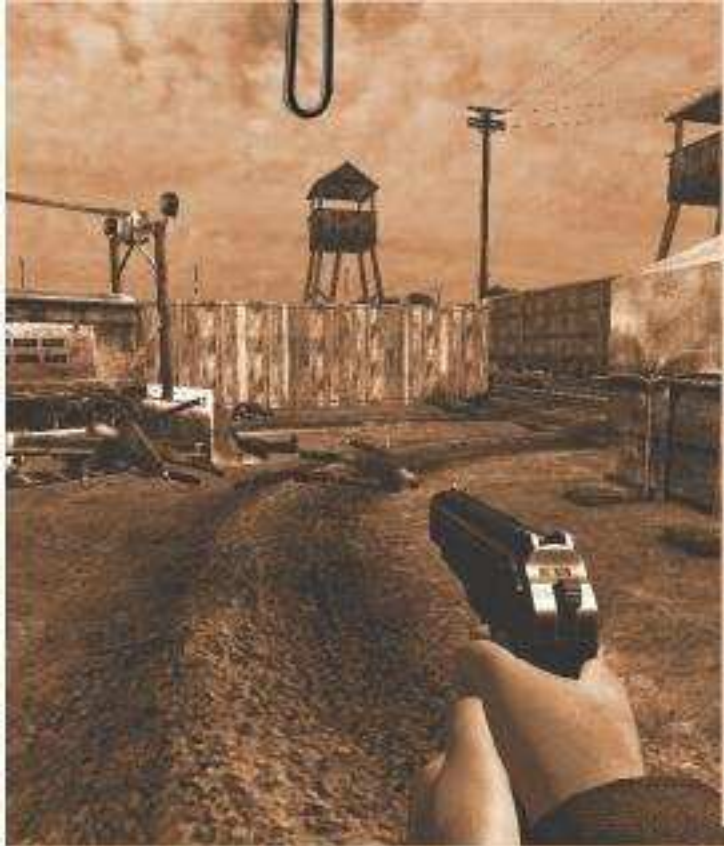
Даже мы (в смысле, редакция) знаем о тиражах и доходах российских игроделов не так много, да и то лишь со слов знакомых, которые работают в этих компаниях. Назвать конкретные цифры мы можем только по отдельным проектам. «**Блицкриг**» хорошо разошелся и в СНГ, и на Западе (продажи перевалили за 1 млн копий). «**Операцию Silent Storm**» на родине встретили радушно, а вот в США разошлось где-то в районе 10000 копий (некоторые американские издания в 2003 году назвали ее «Лучшей игрой, в которую никто не играл»). **Kreed** только на территории СНГ купили 400000 человек (о продажах за бугром ничего неизвестно). Информации по остальным проектам, перечисленным в вопросе, у нас нет.

К теме тиражей и доходов российских компаний мы, вероятно, еще вернемся, и не раз (но уже на страницах рубрики Special), — уж больно интересен этот вопрос.

Какой PC сейчас надо иметь, чтобы комфортно играть во все свежие игры?

Ответ традиционный: чем мощнее, тем лучше. Большинство игр идет на средних конфигурациях, но, поскольку мы в качестве точки отсчета обычно используем самые технологичные игры, ориентироваться следует именно на них. Самая свежая такая игра — **F.E.A.R.** У нее запросы примерно следующие: процессор от 3 ГГц и выше, 1 Гб оперативки и видеокарта на базе седьмого GeForce с 256 Мбайтами памяти на борту. Имея такую систему, вы сможете без проблем играть во все игры в течение, как минимум, ближайшего полугодия.





ДЕЛО № 45/3

СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО



- воссозданные с фотографической точностью реальные московские места: станции метрополитена, Кремль, стройка МГУ;
- засекреченные объекты: Д6 – военная транспортная ветка под Москвой, известная также как «Метро-2», секретные лаборатории, подземные убежища, бункер Сталина;
- подлинное оружие, в том числе не встречавшиеся ранее в играх образцы, такие как противотанковая винтовка ПТРС-41.

НАЧАТО "27" января 2003

ОКОНЧЕНО "6" октября 2005

НА _____ ЛИСТАХ

ХРАНИТЬ ДО " " 19



GS SOFTWARE

Товар сертифицирован.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Для человека по имени Ричард «Levelord» Грей как сегодня, так и пять лет назад существует лишь два критерия, четко разделяющие хорошие игры от игр плохих. Первый критерий хорошей игры: это обязательно должен быть краси-

Heavy Metal F.A.K.K. 2

ДАТА ВЫХОДА:	2000 год
ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Gathering/Ritual Entertainment

вый экшен. И второй: чтобы в этом самом красивом экшене было как можно больше эротики. Собственно, **Heavy Metal F.A.K.K. 2** был и остается одной из самых любимых игр усамого дизайнера. Это был действительно один из самых красивейших экшенов своего времени и первая игра, выпущенная на свежелицензированном движке **Quake III Arena**. Ну и кроме того, тамашней главгероине, отважной девушке-воительнице по имени Джулия, прочили чуть ли не славу

нового секс-символа индустрии, который должен был прийти на смену основательно всех (уже тогда) задолбавшей Ларе Крофт. Однако — не сложилось.

Хотя игра была действительно отменная. И если в плане геймплея **F.A.K.K. 2** не представляла собой ничего особенного, то в плане художественной стилистики это было что-то с чем-то. И все благодаря лицензии вселенной **Heavy Metal**, которая, если кто не знает, подразумевает всевозмож-

ное стильное оружие вроде портативных бензопил и трехпудровых кладенцов на батарейках, рогатых монстров кроважадной наружности, полчища мускулистых девиц различной степени обнаженности и тому подобные прелести.

Получив весьма неплохую прессу, игра тем не менее крайне скверно продавалась, издатель-либерал **Gathering** тихо пошел по миру, так что ни о каких дальнейших экспериментах во вселенной **Heavy Metal** никто больше и не помышлял.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

И это, друзья, вовсе не досужие домыслы, вызванные резким приступом ностальгии. После ошеломительного успеха **Railroad Tycoon** (за авторством, как вы совершенно верно догада-

Transport Tycoon Deluxe

ДАТА ВЫХОДА:	1995 год
ЖАНР:	Экономический симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microprose

лись, Сиды Мейера) целых пять лет убер-корпорация **Microprose** готовилась ко второй сокрушительной атаке на жанр. И вот, в 1995 году, на свет появился ультимативный по своей мощи симулятор индустрии грузоперевозок — **Transport Tycoon**.

Казалось бы, основная идея была не сложнее **Railroad Tycoon** — устанавливай торговые пути между различными городами да знай перевозки себе

необходимые грузы, но вот исполнение... Под вашим началом оказывались поезда (пассажирские и грузовые), самолеты (пассажирские и грузовые), корабли (пассажи... ну, в общем, понятно), автобусы и штук пятнадцать видов грузовиков. Зонной интересов было буквально все: от строительства хайвеев и промышленной заготовки леса до разработки нефти и налаженных почтовых авиалиний.

Плюс — милейшая «кукольная графика», плюс — оригинальный джазовый саундтрек, плюс — комплексный, очень интересный и в меру сложный геймплей. Минусов — решительно никаких.

Вы будете смеяться, друзья, но на свете до сих пор не существует ни одного настолько масштабного и комплексного экономического симулятора, каким была эта игра.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Чем дальше ты движешься по реке времени, тем все более любопытные появляются наблюдения. Вот смотрите: за год с лишним су-

LHX: Attack Chopper

ДАТА ВЫХОДА:	1990 год
ЖАНР:	Аркадный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts

ществования рубрики «Game Over» игры авиасимуляторного жанра появлялись на ее страницах не раз, не два и даже не три раза. А сколько всего за то же время появилось достойных современных симуляторов на рынке? От силы два, да и те — аддоны к «Ил-2 Штурмовик». Такая, друзья, диалектика.

То ли дело в девяностые! Куда ни плюнь — всюду культовые имена: тут вам и **F117: Stealth**

Fighter, и **Retaliator**. Или, например, наш сегодняшний гость — **LHX: Attack Chopper**. Конечно, на полноценные симуляторы эти игры походили очень условно. В том же **LHX** мы летали на некоем «прототипе вертолета будущего», который по своим аэродинамическим и боевым показателям больше напоминал не вертолет, а сверхзвуковую летающую тарелку-убийцу. Представьте — летит

себе в воздухе эдакая штука, состоящая из пятнадцати (да-да, пятнадцати!) полигонов, и всячески сеет смерть: ежесекундно изрыгает ракеты класса «земля-воздух», обрабатывает воздушные цели из практически бесконечного пулемета и чуть ли не берет вражьи вертолеты на таран.

Ужас, страх и дичь, конечно, но пятнадцать лет народу все это дико нравилось. А сейчас... эх, блин.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Вы, друзья, может, и никогда не догадывались, но мы тут все в «Игромании» просто без ума от всевозможных детско-юношеских игр «образовательного» жанра (в закрытом редакционном рейтинге

Where in the World Carmen Sandiego?

ДАТА ВЫХОДА:	1985 год
ЖАНР:	Обучающий квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microprose

блокбастер «Пани Красотулькина и веселые осьминоги» делает по популярности даже пресловутую демо-версию **F.E.A.R.**). Однако, несмотря на всю любовь, об «обучалках» мы пишем крайне редко и только в виде очень больших исключений. Так вот **Where in the World Carmen Sandiego?** — как раз такое исключение и есть.

Дело в том, что эта игра — своеобразный золотой эталон в своем

жанре, ведь 90% идей современных «образовательных» игр так или иначе позаимствованы у **Carmen Sandiego**. Познавательные викторины и веселые угадки с элементами истории, географии и занимательной химии, ненавязчивый способ подачи сюжета и адаптированный под детский разум интерфейс — все это было придумано в индустрии еще двадцать лет назад. Всего за годы существования серии

Carmen Sandiego вышло аж 12 (!) игр, в которых нам предлагалось искать хитрую аферистку Кармен Сандиего и ее банду в Европе, в США, в мире и даже во времени.

Впрочем, после того как дети, выросшие в восьмидесятые на **Carmen Sandiego**, в девяностые массово перешли на **DOOM**, сериал оказался незаслуженно забыт.

Но мы-то о нем помним. У нас хорошая память.

ПЕРИМЕТР ЗАВЕТ ИМПЕРАТОРА

«Периметр: Завет Императора» – игра, продолжающая традиции знаменитой стратегии в реальном времени «Периметр», заслужившей множество наград российской прессы



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Sapphire-овые россыпи



Только ATI представила графический чип **Radeon X800 GTO**, как — тут же! — пару видеокарт на его основе выпустила компания **Sapphire**. Одна из моделей относится к серии **Ultimate**, а другая — к **Fireblade**. Первая понравится любителям тишины, так как в ней используется бесшумная система с использованием тепловых трубок. Стандартные рабочие частоты ядра/памяти составляют 400 и 490 МГц, но производители клятвенно заверяют, что ее можно увеличить до 520/500 МГц. На плате установлено 256 Мбайт **GDDR3**-памяти.

Заядлым оверклокерам **Sapphire** предлагает **Radeon X800 GTO Fireblade 256 Мбайт**. В этой видеокарте используется массивный кулер, так что штатные частоты чипа и памяти можно повысить до 550 и 540 МГц соответственно.

Помимо набора кабелей, драйверов и руководства пользователя, в коробочке с каждой из видеокарт лежит **DVD**-диск с играми **Brothers in Arms: Road to Hill 30**, **Tony Hawk's Underground 2**, **Richard Burns Rally** и **Prince of Persia: Warrior Within**. Правда, пользователь сможет выбрать только одну: в каждую из игр можно «побегать» в течение одного часа перед тем, как принять решение о том, для какой из них использовать код активации.

В завершение отмечу, что чип **Radeon X800 GTO** выполнен на основе удачной архитектуры **X800** (12 пиксельных конвейеров, рабочая частота — 400 МГц). Канадской компанией он позиционируется в качестве убийцы **GeForce 6600 GT**, и все шансы одержать верх в этой дуэли у него есть. Интересно вот только, сможет ли ATI избежать дефицита карт на базе нового чипа? Поживем — увидим.

Первый кубик с SLI

В 2001 году компания **Shuttle** выпустила свой первый компьютер-полуфабрикат в компактном корпусе. Много воды с тех пор утекло, но современные кубики очень похожи на те, которыми мы восхищались несколько лет назад. Только они стали чуть симпатичнее, а начинка во много раз мощнее.

Вот новая barebone-система **XPC SN26P**,

например, выполнена в стильном и компактном корпусе (220x325x210 мм) и оборудована при этом двумя разъемами **PCI Express x16**. Если в такой ПК установить 2 Гбайт **DDR**-памяти, пару видеокарт на базе **GeForce 7800 GTX** и двухъядерный процессор **Athlon 64 X2**, равных ей в играх найти будет непросто.



Да, совсем забыл, в основу модели **XPC SN26P** положена материнская плата на основе системного чипа **NVIDIA nForce4 SLI**. В наличии восьмиканальный аудиокодек, гигабитный сетевой адаптер, четыре порта **Serial ATA** и карт-ридер с поддержкой всех современных стандартов карт памяти. Питается система от бесшумного блока питания мощностью 350 Вт.

Тихий кулер



Системы охлаждения **Zalman** — одни из самых дорогих и качественных. Это каждый карапуз знает. С завидным постоянством из лабораторий компании выходят системы охлаждения, которые способны поддерживать оптимальную температуру даже в тех корпусах, где трудятся самые прожорливые процессоры и видеокарты с пылким нравом.

Вот и на этот раз **Zalman** представила новый кулер для процессора — **CNPS9500 LED**. О название язык сломать можно, но выглядит вентилятор интересно и необычно, да и с охлаждением современных процессоров он справляется на ура. И все благодаря тепловым трубкам и массивному радиатору из чистой меди. Размер вентилятора — 92x25 мм,

вес — порядка 530 г. При этом уровень шума при работе составляет всего 27 дБа! В комплекте с кулером поставляется рамка для крепления на **Socket 478** и **Socket 775** в случае с процессорами **Intel**, а также пара вставок и четыре винтика для установки на процессоры от **AMD** под разъемы **Socket 754**, **Socket 939** и **Socket 940**.

Мобильный G70: официально...



Компания **NVIDIA** представила широкой общественности мобильную версию своего топового графического процессора — **GeForce Go 7800 GTX**. Характеристики этого чипа впечатляют: 24 пиксельных и 8 вершинных конвейера, рабочая частота ядра/памяти — 400/550 МГц, есть поддержка **Shader Model 3.0**, а также технологии **Transparency Antialiasing** (повышает качество прозрачных текстур), **PureVideo** (обеспечивает плавное проигрывание **HD**-видео во всех форматах) и **PowerMizer 6.0** (управляет энергопотреблением чипа).

Новый процессор состоит из 302 млн транзисторов, а ведь когда-то **GeForce Go 6800 Ultra** со своими 202 млн транзисторов казался монстром. При этом энергопотребление нового чипа практически не увеличилось по сравнению с предыдущим поколением.

Производительность мобильного **G70** очень даже ничего: в **3DMark 03** карточка выдает 14704 попугая, а в **3DMark 05** — 6642 пернатых друга человека.

Даешь 8x запись DVD+R DL!

Столь неперевариваемый объем информации никогда не был так доступен, как сегодня: сложно уместить все игры, а также коллекции фильмов, музыки и софта на одном винчестере, каким бы вместительным он ни был. Даже если установить в систему **RAID**-массив из пары-



тройки жестких дисков, все равно найдется чем заполнить свободное место... Спасают только пишущие DVD-приводы: купил одну болванку, записал фильма четыре — и на винчестере освободилось почти пять гигабайт места под новое кино и клипы.

Компания **Plextor** пополнила линейку своих внешних DVD±R/RW-приводов еще одной интересной моделью. Новинка, призванная получить известность под названием **PX-740UF**, записывает двухслойные DVD-болванки на скорости до 8х. К компьютеру этот привод можно подключить через FireWire-порт или по **USB 2.0**. Стоимость устройства — **\$179**.

Скоростные характеристики оптического привода выглядят следующим образом:

— DVD: запись DVD±R — 16х (21600 кбайт/с); запись/перезапись DVD+RW и DVD+R DL — 8х (10800 кбайт/с); DVD-RW и DVD-R DL — 4х (5400 кбайт/с); воспроизведение DVD — 12х (16200 кбайт/с);

— CD: скорость записи CD-R — 48х (7200 кбайт/с); перезапись CD-RW — 24х (3600 кбайт/с); скорость чтения CD-ROM — 48х (7200 кбайт/с).

Дунем?



Сколько компьютер ни охлаждай, а дополнительный вентилятор все равно не помешает, а лучше — сразу два. Приблизительно такими соображениями руководствовалась компания **PowerColor**, выпустившая систему охлаждения **HeatBuster**.

Она предназначена для установки в обычный PCI-слот и состоит из двух вентиляторов: один работает на выдув горячего воздуха из корпуса, а второй, расположенный на поворотном шарнире, может быть направлен в любую сторону, например — на видеокарту. Это решение позволяет убить сразу двух «жарких зайцев»: снизить общую температуру внутри корпуса и обеспечить дополнительный обдув в наиболее критичных местах.

К слову, скорость вращения вентиляторов можно изменять вручную — при помощи регулятора на задней панели устройства. Надо отметить, что **PowerColor** позаботилась не только об оверклокерах, но и о любителях моддинга, встроив в **HeatBuster** красный светодиод.

Технические характеристики

Скорость вращения вентиляторов:

1600—4000/1200—3500 об/мин

Уровень шума: 23,1—38,2 дБа

Сыграем?

Со дня выхода **GeForce 7800** прошло уже несколько месяцев. Видеокарты на основе этого графического чипа давно появились в продаже, и все специалисты разделились на два лагеря: одни восхищаются топовым чипом **NVIDIA**, а другие не могут понять — зачем нужны карты за пять с лишним сотен долларов, если можно купить куда более дешевые карточки на базе 6-й серии. Ведь архитектурные отличия, скажем, **GeForce 6800** и



GeForce 7800 видны только под микроскопом.

Как бы то ни было — видеокарты на чипах нового поколения покупают. И покупают, нужно сказать, неплохо. Именно поэтому производители видеокарт один за другим выпускают новые решения. Так, компания **XFx** совсем недавно выпустила видеокарту на чипе **GeForce 7800 GT** в версии **Extreme Gamer**. Как не трудно догадаться из названия, новинка ориентирована на любителей компьютерных игр. Тактовые частоты немного увеличены по сравнению со стандартными значениями — сердце карточки бьется на скорости 450 МГц (вместо 400 МГц), а память работает на 525 МГц (стандартно — 500 МГц). Объем памяти составляет 256 Мбайт.

Кроме того, плата **XFx** отличается от референсной **NVIDIA** системой охлаждения — для отвода тепла от сильно нагревающихся частей видеокарты используется радиатор с черным покрытием и кулер средних размеров с подсветкой.

В помощь студентам



Отличная новость для студентов: появилась цифровая ручка, которая избавит от необходимости сканировать конспекты лекций каждый раз перед сессией. Устройство под названием **PC Note Taker** с виду ничем не отличается от самой обыкновенной шариковой ручки. Поставляется оно со специальной прищепкой, которая подключается к **USB**-порту и цепляется к листу бумаги — в процессе письма ручка передает сигнал на передатчик. Пользователь делает записи, а на экране отображается точная копия того, что он пишет и рисует (графики, диаграммы, схемы, таблицы). Очень удобная штука — правда, стоит диловинка целых **\$127**.

Итоги конкурсов MSI и моддинга мышки

Мы решили продлить конкурсы **MSI** и по моддингу мышки и перенесли подведение итогов на декабрь. Надеемся, это позволит всем успеть выслать свои работы и ответы. Напоминаем, что ответы по конкурсу **MSI** вы можете присылать на электронный адрес **msi@igromania.ru** либо на адрес редакции (111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания" с пометкой "Конкурс MSI"). Свои работы на тему моддинга мышки высылайте на ящик **mouse@igromania.ru** или на адрес редакции (111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания" с пометкой "Конкурс на самую оригинальную мышь!"). Подведения итогов конкурсов ждите в декабрьском номере "Игромании".

На CD и DVD

СВЕЖИЕ ДРАЙВЕРЫ И СОФТ ДЛЯ ЖЕЛЕЗА

ВИДЕОКАРТЫ

CD + DVD **ATI Catalyst 5.9** — последние драйвера для видеокарт семейства **Radeon**, **All-In-Wonder**, **IGP**, **IXP** и **XPRESS 200**.

PVD **NVIDIA ForceWare 78.01** — новые драйвера для видеокарт семейства **GeForce**.

CD + DVD **RivaTuner 2.0 RC15.7** — популярная утилита для настройки видеокарт на чипах от **NVIDIA** и **ATI**.

СИСТЕМНЫЕ УТИЛИТЫ

CD + DVD **CrystalMark 2004 0.9.113.270** — универсальный тестовый пакет для вашего компьютера.

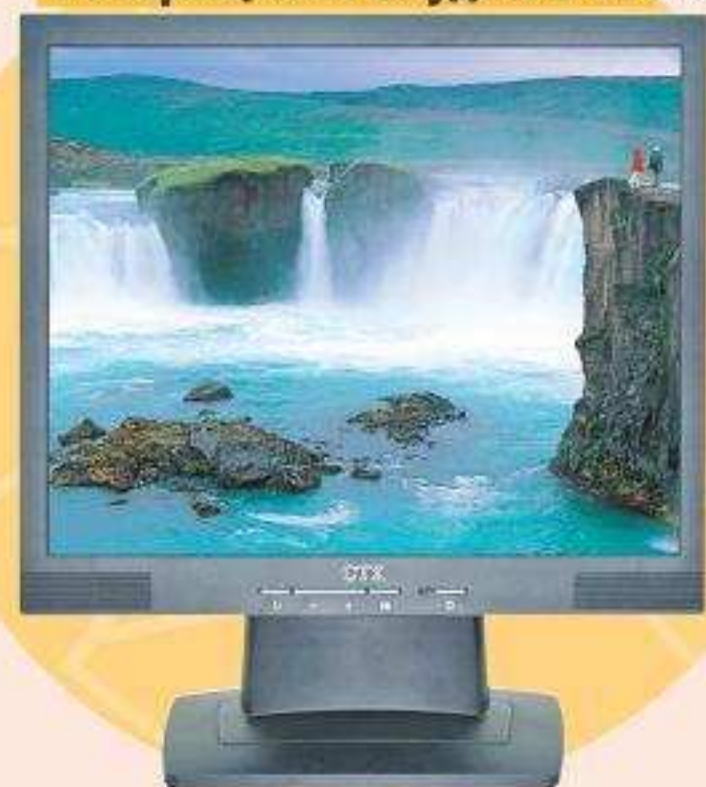
CD + DVD **DVDInfoPro 4.30** — предоставляет подробную информацию о возможностях привода и носителях.

PVD **Intel Processor Identification Utility 2.5** — идентифицирует процессоры от **Intel**.

CD + DVD **OverSoft CPU Informer 0.95** — показывает все данные о процессорах от **AMD** и **Intel**.

CD + DVD **SpeedFan 4.26** — позволяет контролировать скорость вращения вентиляторов в компьютере.

Возвращение блудного сына



Долгое время не было вестей от **CTX**, уже было и забыли про нее, как вдруг к нам пришел весть о появлении сразу двух мониторов от этой компании — **CTX X781** и **CTX X782** с временем отклика 12 мс. Такая скорость должна удовлетворить требовательных игроков, которые не собираются мириться с шлейфами в играх.

На этом **CTX** останавливаться не собирается, уже в ближайшее время стоит ожидать появления моделей с временем отклика 8 мс. Общая черта мониторов X-серии — контрастность 500:1 и яркость 260 кд/м², а выпускаются они в двух цветовых версиях (в черном и серебристо-черном корпусе) и соответствуют требованиям **TCO'99**. Углы обзора — 140 градусов по горизонтали и 130 градусов по вертикали, рабочее разрешение 1280x1024, видеовыход стандартный **D-Sub**. Ориентировочная цена новинок **\$300**. Что ж, получилось неплохое возвращение на арену ЖК-мониторов — большее количество конкурентов всегда на руку нам, пользователям!

ОТДРАИТЬ ДО БЛЕСКА!

Пособие по уходу за компьютерным другом

Павел Шубский

Пыль — это мелкие твердые тела органического или минерального происхождения, взвешенные в воздухе. 1 кубический сантиметр комнатного воздуха содержит до 5,5 миллионов частиц пыли.

Современный компьютер устроен так, что не может нормально функционировать без мощной системы охлаждения. Сердцем ПК является вентилятор, который обеспечивает подачу холодного воздуха в самые горячие места — к процессору, жесткому диску, видеокарте. Воздух же берется извне, то есть из окружающего корпус компьютера пространства. Чуть выше было сказано, что стерильно чистым комнатный воздух назвать нельзя, таким он бывает только на заводах по производству чипов памяти и процессоров (там используют мощные очистные системы). В нашем же случае вместе с холодным воздухом в систему поступает огромное количество пыли, которая оседает на поверхности, со временем образуя толстый слой. Однако пыль — враг не только для ПК, но и для других компонентов системы: монитора, мыши и клавиатуры. Монитор и сам по себе не останется без пыли — электростатическое поле, возникающее около экрана, притягивает пыль как магнит.

Клавиатура, помимо пыли, страдает и от других напастей — зачастую органического характера. Поделится с клавиатурой чашечкой горячего кофе или бутербродом — с кем не бывает...

Наиболее опасны аллергены, содержащиеся в микрочастицах пыли, но если вы не страдаете от аллергии, то эта беда обойдет вас стороной. Стоп, куда это все побежали? Рано радоваться, вездесущие американские ученые раскрыли страшную тайну — зрение у компьютерщиков портится вовсе не из-за вредного излучения электронно-лучевой трубки монитора. Оказывается, на клавиатурах живут болезнетворные микроорганизмы, которые при попадании в глаза вызывают конъюнктивит! Так что не торопитесь покупать ЖК-монитор, почистите для начала клавиатуру.

Как правильно бороться с пылью

Самый простой и на первый взгляд эффективный способ борьбы с грязью — тряпка. Но не

все так просто: обычная влажная тряпка плохо справляется со своей работой, оставляя разводы, потеки и ворсинки. Более радикальный способ — использование средств для мытья посуды, которые окажут медвежью услугу. После такой обработки монитор будет притягивать частицы еще больше, а пластик после этого может пожелтеть.

Если средства для мытья посуды не могут нанести физически вред, то спирт еще как может. Он вмиг сотрет антибликовое покрытие монитора, после чего можно будет наслаждаться «радугой» на экране. C_2H_5OH хорошо подходит для протирки разнообразных контактов, но не более того. Ну а мыть оргтехнику средствами для мытья посуды — все равно что жарить картошку на машинном масле.

Самое время поговорить о специализированных средствах для очистки монитора, корпуса и других комплектующих. Производителей подобной продукции много, наиболее известны **Profiline**, **Defender**, **Favorit**, **Fellowes** и **Durable**. Сегодня мы поговорим о том, какими бывают средства для очистки компьютера.

Салфетка поможет тебе

Чистящую продукцию от любой компании-производителя можно условно разделить на несколько групп: спреи, гели и пены, влажные и сухие безворсовые салфетки, баллоны со сжатым воздухом и средства для очистки оптики.

Спреи в одиночку никогда не используют. Сначала спрей наносят на поверхность, а затем ее обрабатывают при помощи сухих безворсовых салфеток. Последняя удаляет остатки самого средства и полирует до блеска. Такая схема чистки считается наиболее качественной — все следы пыли и грязи исчезнут без следа. Кстати, большинство спреев обладает антистатическими свойствами.

Например, у **Defender** есть спрей **CLN 30212** для удаления этикеток и наклеек — через не-

которое время после использования клей нейтрализуется и бумагу можно удалить без следов. Есть специальный спрей, который защитит металл и пластик от грязи и пыли. Пожелтевшую технику можно очистить экстрамощным спреем для пластика. Первоначальный вид он не вернет, но эффект все равно сильный.

Существуют универсальные спреи для экранов и корпусов ноутбуков, например **Defender CLN 30594**. Важно еще то, что наносить чистящее средство непосредственно на экран не рекомендуется, сначала следует смочить специальную безворсовую салфетку, а уже потом протереть ею поверхность.



С помощью влажных салфеток можно протирать и монитор, и компьютер, и мышь.



Есть и специализированные спреи для оптики и ЖК-мониторов. Это, например, **Defender**

CLN 30593 — он справляется с удалением разнообразных частиц, отпечатков пальцев и обладает антистатическими свойствами.

Компания **Fellowes** выпускает комплект **FS-99701**, в который входит собственно спрей и двадцать абсорбирующих салфеток. Выпускать эти компоненты в комплекте друг с другом логично, с другой стороны — салфеток может и не хватить.



Спрей и сухая салфетка — одно из наиболее эффективных решений.

В ассортименте спреев от компании Profiline можно найти средство для очистки любой поверхности. **Profiline Screen Clean** и **Profiline Multi Clean** очистят экран монитора и оптику фотоаппарата или видеокамеры. **Profiline Profi Clean** поможет с удалением пыли с ЖК-мониторов, а **Profiline General Clean**, **Profiline Plastic Clean** справятся с обработкой пластика.

Но не спреем единым — существуют еще гели и пены. Так, компания Defender выпускает гель для очистки оптики и стеклянных поверхностей (**CLN 30275**). Для работы с ним необходимо использовать сухие салфетки. Fellowes представила пену **FS-99677** с антистатическим эффектом, которая применяется для выведения самых въедливых пятен, аналогичный продукт есть в арсенале Defender — **CLN 30588**.

Однако загрязняется не только внешний вид устройств — стереть пыль с монитора или клавиатуры не составляет труда, а вот внутрь системного блока добраться уже сложнее. Но стоит отвинтить крышку, как перед вашими глазами раскинется пыльное царство. Чтобы совладать с ним, конечно, можно все разобрать и протереть, но это потребует много времени. К счастью, есть баллоны со сжатым воздухом, которые сдувают пыль с труднодоступных мест.

Пневматический распылитель высокого давления для очистки компьютера **Defender CLN 30802** оснащен специальным хоботком для труднодоступных мест. Конкуренцию этой модели составляет Fellowes **FS-99795**, в котором также использован специальный хоботок. При помощи этих средств можно очистить и оптику от пыли, хотя от грязи они не спасут.

Постепенно мы добрались до привычных салфеток. Обычные столовые салфетки непригодны для чистки — при контакте с жидкостью они теряют свои свойства, превращаясь в обычную промокашку и к тому же оставляют мелкие ворсинки. Безворсовые салфетки сохраняют свою структуру после смачивания. Сухие используют в паре с жидкими очистителями, влажные салфетки уже пропитаны специальным антистатическим раствором, и их можно использовать отдельно, но рекомендуется комбинировать сухие и влажные — это даст наибольший эффект. Такая связка по эффективности почти так же хороша, как комбинация спрея и сухой салфетки.

Defender выпускает достаточно большой ассортимент салфеток. Чтобы не запутаться, важно читать рекомендации по их применению — некоторыми влажными салфетками не рекомендовано протирать ЖК-экраны и оптические поверхности, а другими, наоборот, можно. Например, универсальные **CLN 30100** подходят практически для всех поверхностей, кроме ЖК-мониторов и оптики (для них бывают специальные наборы с влажными и сухими салфетками).

Компании Fellowes и Profiline не отстают — в их арсенале также есть влажные и сухие салфетки для чистки оптики, видеокамер, мониторов, пластиковых поверхностей. Profiline так же, как и Defender, выпускает комбинированные наборы.

Для оптических приводов существуют еще и наборы. Устройства для чтения и записи компакт-дисков со временем загрязняются, симптомы вполне очевидные — привод не может прочесть некоторые диски, долго их распознает и т.д. Если вы все это наблюдаете, то стоит позаботиться о нем. Стандартно набор для чистки привода состоит из специального диска с щеточкой и раствора для нее. Для чистки нужно смазать щетку и поставить диск в привод, а там весь процесс пройдет уже без вашего участия. Такие наборы есть в арсенале любой компании.

Напоследок нужно упомянуть про специализированные наборы для настоящих «чистюль». В них обычно включены наиболее часто используемые средства. Например, набор **Defender CLN 30902** интересен тем, что помимо экстрамощного очистителя пластика и антистатика в него входят гель для очистки оптических поверхностей, сухие салфетки, чистящая палочка для труднодоступных мест и губка для протирки клавиатуры.

Диагноз — чистить!

Наш вам совет — не поленитесь потратить время на уход за своим компьютерным другом. Пыль и грязь на клавиатуре, мышке и мониторе никак не добавляют красоты, а шуба на вентиляторе системного блока и процессора может привести к безвременной кончине комплектующих. Так что держите свой компьютер в чистоте...

ПРОТЯНИ РУКУ УДОБСТВУ

Когда-то в древности Великий Учитель решил испытать своих учеников, предложив им выбрать для себя меч. Один из них выбрал легкий меч, надеясь сохранить силы в долгом походе. Другой выбрал длинный меч, надеясь поразить им больше противников с безопасного расстояния. Но самым мудрым оказался третий ученик, который выбрал для себя самый удобный меч, ставший продолжением его руки. Удобство — вот разумный выбор!

oklick 780L
Multimedia Keyboard

oklick 323 M
Optical Mouse

www.oklick.ru

©товар сертифицирован

OKCLICK

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ 2

Обзор системных плат на основе чипсета i945P

Александр Горин

В прошлом номере мы рассказывали о чипсете Intel 955X, сегодня пришло время поговорить об Intel 945P и системных платах на его базе. Одно из основных нововведений в нем — поддержка двухъядерных процессоров Pentium D и уже привычных Pentium 4 с системной шиной 533/800/1066 МГц. Естественно, на месте осталась поддержка видеокарт под PCI Express x16, карт расширения под PCI Express x1 и PCI. Интересно, что у многих из протестированных плат есть и второй слот PCIE x16, что в будущем позволит использовать две видеокарты одновременно (речь идет о SLI и CrossFire). На данный момент официально об этом не было заявлено, правда, есть данные, что поддержка CrossFire практически гарантирована для плат на базе Intel 955X, скорее всего, это распространится и на Intel 945P. Скорее всего, NVIDIA не останется ничего другого, как разрешить поддержку SLI и на сторонних чипсетах. Но всему свое время, у нас на руках уже есть плата на базе Intel 915P с двумя слотами PCIE x16 и неофициальными драйверами с поддержкой SLI.

Другой интересной особенностью Intel 945P стала поддержка Serial ATA II — скорость передачи данных по шине увеличилась до 300 Мбайт/с. У всех плат есть гигабитный сетевой контроллер, а порой и два. Традиционно в качестве встроенного звука используется кодек HDA-класса, подсистема памяти поддерживает DDR2 SDRAM с частотами 400/533/667 МГц. Стоит сказать, что если раньше этот стандарт

памяти стоил дороже классической DDR-памяти, то сейчас ситуация изменилась на противоположную.

В нашем обзоре мы представляем семь материнских плат на базе чипсета Intel 945P от ABIT, ASUS, ECS, Foxconn, GIGABYTE и MSI.

ABIT AL8

Открывает наш обзор системная плата ABIT AL8. Сразу бросается в глаза то, что на ней установлено три слота PCI Express x1. Это шаг в будущее, к сожалению, в жертву был принесен PCI-слот — их осталось два. При нынешней распространенности PCI-устройств вполне возможна ситуация, когда пользователю не хватит слотов. На плате реализованы типичные для ABIT средства мониторинга и разгона системы: чип μ Guru и экран POST-code. На плате установлен один IDE-канал и шесть SATA-портов. Четыре из них являются штатными для южного моста ICH7R, два дополнительных реализованы с помощью чипа от Silicon Image. Встроенный звуковой кодек стандарта High Definition Audio поддерживает системы вплоть до формата 7.1. На задней панели выведены как стандартные выходы, так и S/PDIF.

USN COMPUTERS

Общее
техническое обеспечение

Процессор	Intel Pentium 4 670 (Socket 775, 3,8 ГГц, 800 МГц, 2 Мбайт)
Память	Corsair Twin2X 1024A-5400UL (3.2.2.8) 2x512 Мбайт
Видеокарта	Sapphire Radeon X850 XT 256 Мбайт (PCIЕ x16, Radeon X850 XT)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.7 ST380817AS 80 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Блок питания	Sunbeam NUUO (500 Вт)
Драйвера для системных плат	Intel Chipset Software Installation Utility 7.0.0.1019
Драйвера для видеокарты	ATI Catalyst 5.8
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.1c

Радиатор на северном мосте охлаждает небольшой вентилятор, он работает на высоких скоростях — шум его работы заметен. Разъемы для DDR2-памяти расположены близко к слоту PCIE x16, так что сначала стоит установить чипы памяти и лишь затем — видеокарту. FDD-разъем расположен прямо за PCI-слотами, что не очень удобно, и в некоторых случаях длины шлейфа может не хватить.

В комплекте поставки кроме стандартных опций типа дисков, инструкций, SATA-кабелей стоит отметить сдвоенный переходник питания для SATA-дисков. Нелишним будет дополнительная панель с двумя USB-портами и парой FireWire-портов.

ABIT AL8 — единственная плата с тремя слотами PCI Express x1.



ASUS A8N-SLI Deluxe показала наилучшую производительность.



Технические характеристики системных плат

Модель платы	ABIT AL8	ASUS P5LD2 Deluxe	ECS PF5 Extreme	ECS 945P-A	Foxconn 945P7AA-8EKRS2	GIGABYTE 8I945P-G	MSI 945P Platinum
Процессор	Pentium 4, Pentium D (Socket 775)	Pentium 4, Pentium D (Socket 775)	Pentium 4, Pentium D (Socket 775)	Pentium 4, Pentium D (Socket 775)	Pentium 4, Pentium D (Socket 775)	Pentium 4, Pentium D (Socket 775)	Pentium 4, Pentium D (Socket 775)
Чипсет	Intel 945P + ICH7R	Intel 945P + ICH7R	Intel 945P + ICH7R	Intel 945P + ICH7	Intel 945P + ICH7R	Intel 945P + ICH7	Intel 945P + ICH7R
Системная шина	1066/800/533 МГц	1066/800/533 МГц	1066/800/533 МГц	1066/800/533 МГц	1066/800/533 МГц	1066/800/533 МГц	1066/800/533 МГц
Память	4 слота DDR2 SDRAM 533/667 МГц (до 4 Гбайт)	4 слота DDR2 SDRAM 400/533/667 МГц (до 4 Гбайт)	4 слота DDR2 SDRAM 400/533/667 МГц (до 4 Гбайт)	4 слота DDR2 SDRAM 400/533/667 МГц (до 4 Гбайт)	4 слота DDR2 SDRAM 533/667 МГц (до 4 Гбайт)	4 слота DDR2 SDRAM 400/533/667 МГц (до 4 Гбайт)	4 слота DDR2 SDRAM 400/533/667 МГц (до 4 Гбайт)
Слоты расширения	PCI Express x16, 3 PCI Express x1, 2 PCI	2 PCI Express x16, PCI Express x1, 3 PCI	2 PCI Express x16, PCI Express x1, 3 PCI	2 PCI Express x16, PCI Express x1, 3 PCI	PCI Express x16, 2 PCI Express x1, 3 PCI	PCI Express x16, 2 PCI Express x1, 3 PCI	PCI Express x16, 2 PCI Express x1, 3 PCI
Дисковый массив	IDE ATA 133, 4 SATA II (RAID 0, 1, 5, 10, Matrix Storage) 2 SATA (RAID 0, 1, 5, 10), FDD	IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 5, 10, Matrix Storage), 2 IDE, 2 SATA (RAID 0, 1, Matrix Storage, 5, 10), FDD	IDE ATA 133, 4 SATA II (RAID 0, 1, 5, 10, Matrix Storage), 2 SATA (RAID 0, 1), FDD	2 IDE, 4 SATA II	IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 5, 10, Matrix Storage), 2 IDE (RAID 0, 1, 0+1)	IDE, 4 SATA II, 2 IDE (RAID 0, 1, 0+1)	FDD, IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 5, 10, Matrix Storage), 2 IDE (RAID 0, RAID 1, RAID 0+1, JBOD)
Аудиокодек	Realtek ALC882 (7.1)	Realtek ALC882M (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)	Realtek ALC880 (7.1)	Realtek ALC882 (7.1)	Realtek ALC882 (7.1)
LAN	1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с, 100 Мбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с
Задняя панель	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, FireWire, LAN, аудиоразъемы, S/PDIF	2 PS/2, LPT, 4 USB, FireWire, SATA, LAN, аудиоразъемы, S/PDIF	2 PS/2, 4 USB, 2 LAN, FireWire, COM, аудиоразъемы, S/PDIF	2 PS/2, 4 USB, LAN, COM, LPT, LAN, аудиоразъемы	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, FireWire, 2 LAN, аудиоразъемы, S/PDIF	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, LAN, аудиоразъемы, S/PDIF	2 PS/2, LPT, COM, 4 USB, LAN, аудиоразъемы, S/PDIF
Форм-фактор	ATX (30.5x24.4 см)	ATX (30.5x24.4 см)	ATX (30.5x24.4 см)	ATX (30.5x24.4 см)	ATX (30.5x24.4 см)	ATX (30.5x24.4 см)	ATX (30.5x24.4 см)
Цена (\$)	150	190	150	105	140	120	180

ASUS P5LD2 Deluxe

Компания ASUS представила новый продукт класса high-end — системную плату **ASUS P5LD2 Deluxe**. Впервые увидев плату, сразу обращаешь внимание на два слота PCI Express x16, при этом в комплекте поставки есть специальный мост. Вероятно, это намек на поддержку SLI, хотя официально P5LD2 Deluxe не поддерживает SLI-режим. Остается ждать милости от NVIDIA и зеленый свет на поддержку перспективной технологии SLI, впрочем, то же самое относится и к ATI (в этом случае мост не нужен). На P5LD2 Deluxe есть разъем дополнительного питания, который нужен для стабилизации питания самой материнки.

Кроме основных четырех SATA II-разъемов на плате есть еще два. Один из них выведен на заднюю панель для горячего подключения жестких дисков, второй — на самой плате, неподалеку от задней панели. Оба моста — северный и южный — охлаждаются лишь с помощью радиаторов, так что никакого шума материнка не производит. P5LD2 Deluxe получила сертификат от **Dolby Laboratories**, так что встроенный кодек поддерживает **Dolby**

Prologic IIx, Dolby Digital EX, Dolby Headphone, Dolby Virtual speaker, Dolby Digital Live. Дизайн платы максимально удачный — все разъемы находятся на достаточном удалении друг от друга и не мешают установке комплектующих.

Комплект поставки оказался масштабным, иначе не скажешь: целых шесть SATA-кабелей, кабели для питания, шлейфы для IDE и FDD, дополнительные панели с Game-, USB- и FireWire- и COM-портами, наличие Wi-Fi-адаптера и ТВ-тюнера под PCI-слот и соответствующие антенны. К тюнеру прилагается еще и пульт ДУ с приемником и батарейки. Такого мы еще не видели, производительность также впечатляет.



ECS PF5 Extreme

Долгое время компания **Elitegroup** выпускала бюджетные системные платы, но в последнее время пробует себя в роли производителя продукции класса high-end. **ECS PF5 Extreme** относится как раз к этому классу плат. Уже по традиции на ней установлены синие светодиоды, так что если у вас корпус с окошком, она будет смотреться эффектно.

Как и в случае с ASUS, на этой плате есть два слота PCI Express x16, однако в комплекте поставки нет моста. Интересно, что если подключить две видеокарты, то PCI Express x1 работать уже не будет. Дизайн платы удачный: IDE- и FDD-разъемы вынесены за слоты памяти, а между ними находится разъем питания — в определенных случаях кабель от блока питания может мешать установке FDD-шлейфа. На плате есть четыре разъема SATA II и еще два обычных SATA.

Южный мост охлаждается с помощью радиатора и небольшого и тихого вентилятора. Над задней панелью, непосредственно перед Socket 775, установлен вентилятор и направляющий кожух — это решение позволяет более эффективно охлаждать процессор.

Комплект поставки порадовал, в нем есть своя особенность: чип **Top-Hat Flash**, который позволяет восстанавливать BIOS на ап-

ECS PF5 Extreme — недорогой и быстрый вариант high-end.

ECS 945P-A — бюджетная плата с двумя слотами PCI Express x16.



Foxconn 945P7AA-8EKRS2 — хорошая производительность и функциональность.

паратном уровне, а дальше все привычно: пара SATA-кабелей, столько же IDE-шлейфов, LAN-кабель, панель с дополнительными USB- и FireWire-портами. Она сконструирована так, что ее можно с равным успехом установить как на заднюю панель, так и в 3-дюймовый отсек на лицевую часть корпуса.

ECS PF5 Extreme показала достойный уровень производительности, хотя мы так и не смогли запустить память от Corsair с минимальными для нее таймингами (3.2.2.8).

ECS 945P-A

ECS 945P-A — упрощенный вариант старшей ECS PF5 Extreme. Материнская плата изготовлена на том же текстолите, но часть контроллеров и микросхем на ней не распаяны, а в качестве южного моста использован ICH7. Оба моста на этот раз охлаждаются с помощью радиаторов, отсутствуют дополнительные SATA-разъемы, теперь их четыре, остался один гигабитный сетевой адаптер, исчезли FireWire-порт и светодиоды. На месте два слота PCIE x16, один PCIE x1 и три PCI.

Комплект поставки ECS 945P-A минимальный — в коробке есть только диск с драйверами и по одному IDE- и SATA-кабелю.

Foxconn 945P7AA-8EKRS2

Foxconn 945P7AA-8EKRS2 произвела на нас очень хорошее впечатление. Ее дизайн хорошо продуман. Все разъемы сгруппированы таким образом, что внутри корпуса подключать компоненты не составит особого труда.

да. IDE-разъемы находятся внизу, FDD находится неподалеку от разъема питания, так что добраться до него не составит труда. Добраться до SATA-портов также не составит труда. Северный и южный мосты платы охлаждаются массивными радиаторами. В целом разводка платы понравилась, конденсаторы и фильтры гарантируют стабильную работу.

Foxconn 945P7AA-8EKRS2 позволяет создавать RAID-массивы не только через SATA-порты, но и через IDE. Эта материнка одна из немногих оснащена сразу двумя гигабитными сетевыми адаптерами. Однако на плате установлен только один разъем PCIE x16.

Среди всех плат на базе Intel 945P + ICH7R творение Foxconn дешевле всех, хотя производительность на очень хорошем уровне.

GIGABYTE 8I945P-G

Необычно видеть у GIGABYTE недорогую системную плату, в большинстве случаев мы получаем дорогие решения с высокой производительностью и солидным комплектом поставки, посмотрим, что представляет собой GIGABYTE 8I945P-G.

На плате установлены четыре разъема под DDR2-память, один PCIE x16, два слота PCIE x1 и три PCI. Необычно в 8I945P-G то, что если северный мост охлаждается радиатором, то южный и вовсе никак, хотя на плате предусмотрено два отверстия. Так что есть возможность установить радиатор своими руками — это может пригодиться, если вы решите разогнать систему. На плате нашлось место для четырех SATA II-разъемов и трех IDE-каналов, на два из которых можно навесить RAID-массив. Вполне стандартно и продуманно размещены один FDD- и стандартный IDE-разъем. Для снижения цены разработчики отказались от поддержки FireWire, второго гигабитного сетевого адаптера и второго PCIE x16.

Комплект поставки также скромный, но все необходимое в нем есть: SATA-кабель и питание для него, IDE- и FDD-шлейфы, диск и подробные инструкции по установке системы на русском языке.

PC Mark 04 1.30

	CPU	Memory	HDD	Overall
ABIT AL8	5841	5057	4467	6027
ASUS P5LD2 Deluxe	5864	5936	4475	6090
ECS PF5 Extreme	5796	5367	4442	5943
ECS 945P-A	4658	5065	4469	4944
GIGABYTE 8I945P-G	5847	5539	4430	5991
MSI 945P Platinum	5801	5721	4475	6008
Foxconn 945P7AA-8EKRS2	5434	5368	4435	5890

3D Mark 05 1.20

ABIT AL8	6020
ASUS P5LD2 Deluxe	6308
ECS PF5 Extreme	6008
ECS 945P-A	5781
GIGABYTE 8I945P-G	6021
MSI 945P Platinum	6050
Foxconn 945P7AA-8EKRS2	6019

MSI 945P Platinum

Особенностью материнских плат от MSI является наличие интеллектуального чипа CoreCell, который отвечает за мониторинг и разгон системы. Не обошлось без него и в MSI 945P Platinum. Кроме этого в ней предусмотрена фирменная система динамического разгона D.O.T.3.

Заявлена поддержка DDR2-памяти с частотой 533 и 667 МГц, Matrix Storage обеспечивает возможность использования RAID-массивов уровня 0, 1, 5 и 10, два дополнительных IDE-канала также поддерживают RAID-массивы (0, 1, 0+1, JBOD). На плате установлен аудиокodeк Realtek ALC882, который поддерживает акустику формата 7.1 и DTS-эффекты. На задней панели предусмотрены оптические стандартные и S/PDIF-разъемы.

В остальном 945P Platinum — вполне стандартный вариант с богатым комплектом поставки: пара крученых IDE-шлейфов, SATA-кабели, дополнительная панель с USB-портами и т.д. В общем и целом очень качественный и добротный продукт с отличными возможностями разгона.

Тестирование

Тестирование мы проводили в синтетических пакетах PC Mark 04, 3D Mark 05 от FutureMark, а также в игре Far Cry. Последнюю запускали в разрешениях 800x600,

GIGABYTE 8I945P-G — недорогая и быстрая системная плата.**MSI 945P Platinum — быстрая и очень стабильная плата.**

Far Cry 1.33 (Regulator)

Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024
ABIT AL8	84,0	81,7	74,8
ASUS P5LD2 Deluxe	85,5	84,4	77,9
ECS PF5 Extreme	80,3	77,3	65,0
ECS 945P-A	77,6	70,0	62,4
GIGABYTE 8I945P-G	82,9	81,5	76,0
MSI 945P Platinum	83,0	81,9	76,2
Foxconn 945P7AA-8EKRS2	81,0	80,2	74,7

1024x768 и 1280x1024. Перед каждым тестом на каждую плату устанавливали самую последнюю на момент тестирования версию BIOS.

Особо стоит отметить плату ASUS P5LD2 Deluxe. Она довольно уверенно оторвалась в синтетических тестах, но и в Far Cry показала свои зубки. Второе место заслуженно получила MSI 945P Platinum, не намного отстав от фаворита. GIGABYTE 8I945P-G стала заключительным участником тройки лидеров, несмотря на свою скромную цену.

Также отметим высокую производительность ABIT AL8, отличный результат и у Foxconn 945P7AA-8EKRS2. Она показала высокую производительность.

Заключение

Сразу стоит сказать, что сам по себе чипсет Intel 945P ничего революционного собой не представляет — главным образом в нем появилась поддержка двухъядерных Pentium D и DDR2-667, на этом все. Отличительной чертой некоторых плат стало наличие сразу двух слотов PCIE x16, чего мы никогда не наблюдали ни в материнках на базе Intel 925X и Intel 925XE, ни тем более в Intel 915P. Очень вероятно, что в будущем появится поддержка SLI и CrossFire, тут уже все в руках NVIDIA и ATI.

Отличные результаты показала ASUS P5LD2 Deluxe, ее цена оказалась самой высокой, но за эти деньги вам предлагают просто невероятный комплект поставки, в котором есть не только все необходимые кабели и шлейфы, но и WiFi-модуль и ТВ-тюнер в придачу. Не менее впечатляющая скорость была и у MSI 945P Platinum. Лидерам лишь немного проиграла Foxconn 945P7AA-8EKRS2, учитывая использование южного моста ICH7R и невысокую стоимость, она выглядит очень заманчиво. Приятно удивила бюджетная системная плата GA 8I945P-G от GIGABYTE. Нельзя не выделить и ABIT AL8, которая порадовала нас неплохой скоростью и наличием таких уникальных особенностей, как µGuru и экран POST-code. Необычно было видеть и то, что на недорогой ECS 945P-A установлено сразу два слота PCIE x16, что может пригодиться в будущем.

Чипсет Intel 945P хорош во всех отношениях, однако если у вас уже есть система на базе Intel 915P или Intel 925X/XE, то вряд ли стоит думать о замене материнской платы. В остальных случаях наша рекомендация будет такова: забудьте о старых чипсетах и выбирайте новое поколение системной логики, которая станет достойной основой для современного компьютера.

Благодарим следующие компании:

Российское представительство **Corsair** (www.corsairmemory.com) — Twin2X 1024A-5400UL;
 Российское представительство **ABIT** (www.abit.ru) — ABIT AL8;
 Российское представительство **ASUS** (www.asus.ru) — ASUS P5LD2 Deluxe;
 Российское представительство **ECS** (www.esc.com.tw) — ECS PF5 Extreme;
 Российское представительство **Foxconn** (www.foxconnchannel.com) — Foxconn 945P7AA-8EKRS2;
 Российское представительство **GIGABYTE** (www.gigabyte.ru) — GIGABYTE 8I945P-G;
 Российское представительство **MSI** (www.microstar.ru) — MSI 945P Platinum;
 представительство **Sunbeam** (www.sunbeamtech.com) — NUUO 500 Bt;
3Logic (www.3logic.ru) — ECS 945P-A;
USN Computers (www.usn.ru) — Intel Pentium 4 670, Sapphire Radeon X850 XT, Seagate Barracuda 7200.7, NEC ND-3540A.

32 bit
Motherboard



MSI
64 bit
Motherboard



Dual Core

Король 64-битных
двухъядерных платформ

MSI 64 NOW!
King of the 64bit Dual-Core Platform!

945P Neo Platinum



- Поддерживает двухъядерные процессоры Intel с архитектурой 64-бит.
- Использует технологию "DTS connect", обеспечивающую 7.1-канальное аудио.
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000 с интерфейсом PCI-E.
- Реализует технологию Динамического Оверклокинга 3-го поколения DOT3.

915P Neo2-F



- Поддерживаются процессоры Intel Pentium4 серий 5XX, 6XX (EM64T) и Celeron D серии 3XX в корпусе LGA775.
- Поддерживается память DDR2 400/533 объемом до 4ГБ.
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000
- 7.1-канальное аудио

K8N SLI-F



- Поддерживает процессоры AMD Athlon 64/FX/X2 с двухъядерной архитектурой.
- Два разъема расширения PCI-E x16 с поддержкой технологии SLI.
- SATA2 RAID (с ПО NV RAID), поддерживающий режимы RAID 0, 1, 0+1, JBOD.
- 7.1-канальное аудио, совместимое с AC'97 v2.3.
- Интерфейс IEEE1394.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Все вышеперечисленные функции опциональны для всех изделий MSI.
 MSI - зарегистрированная торговая марка компании Micro-Star Int'l Co., Ltd.
 Спецификации могут изменяться без предварительного уведомления.
 Все зарегистрированные торговые марки являются собственностью своих владельцев.
 Любые конфигурации, отличные от оригинальных, не гарантированы.

За дополнительной информацией обращайтесь
на www.microstar.ru



КОМАНДА НА ВЗЛЕТ

Обзор barebone-системы Shuttle SD31P

Александр Горин

Современный компьютер у многих ассоциируется с большими шумящими башнями. До сих пор жив стереотип, что компьютер — это рабочая лошадка, место которой под столом. Однако уже давно появились **barebone**-системы. Это компактные компьютеры, собранные на основе специальных материнских плат форм-фактора **Flex ATX**. Сложная проектировка внутреннего пространства позволяет устанавливать в такие корпуса самое современное оборудование, сохраняя при этом миниатюрные размеры системного блока.

Что такое barebone

Для любителей компактных компьютеров уже очень давно придумали материнские платы форматов **Micro-ATX** и совсем устаревший **Micro-AT**, но как оказалось, даже столь компактные платы не позволяют создать по-настоящему маленький компьютер. Корпус получался либо очень тонким и высоким, либо слишком широким и плоским. Выход из этой ситуации был один — создание компактного компьютера комплексным методом. Минимизация размеров осуществляется за счет продуманного использования пространства. Одна из основных деталей такого компьютера — материнская плата — также была уменьшена. Так родился **SSF-компьютер (Small Form Factor)** и, как частный случай, стандарт материнских плат **Flex-ATX**.

Строг и функционален

Если вы бывали в магазинах бытовой техники, то наверняка видели современные музыкальные мини- и микроцентры — примерно так выглядит и **Shuttle SD31P**. Симпатичный кубик черного цвета со сдержанными линиями дизайна так и просится на стол.

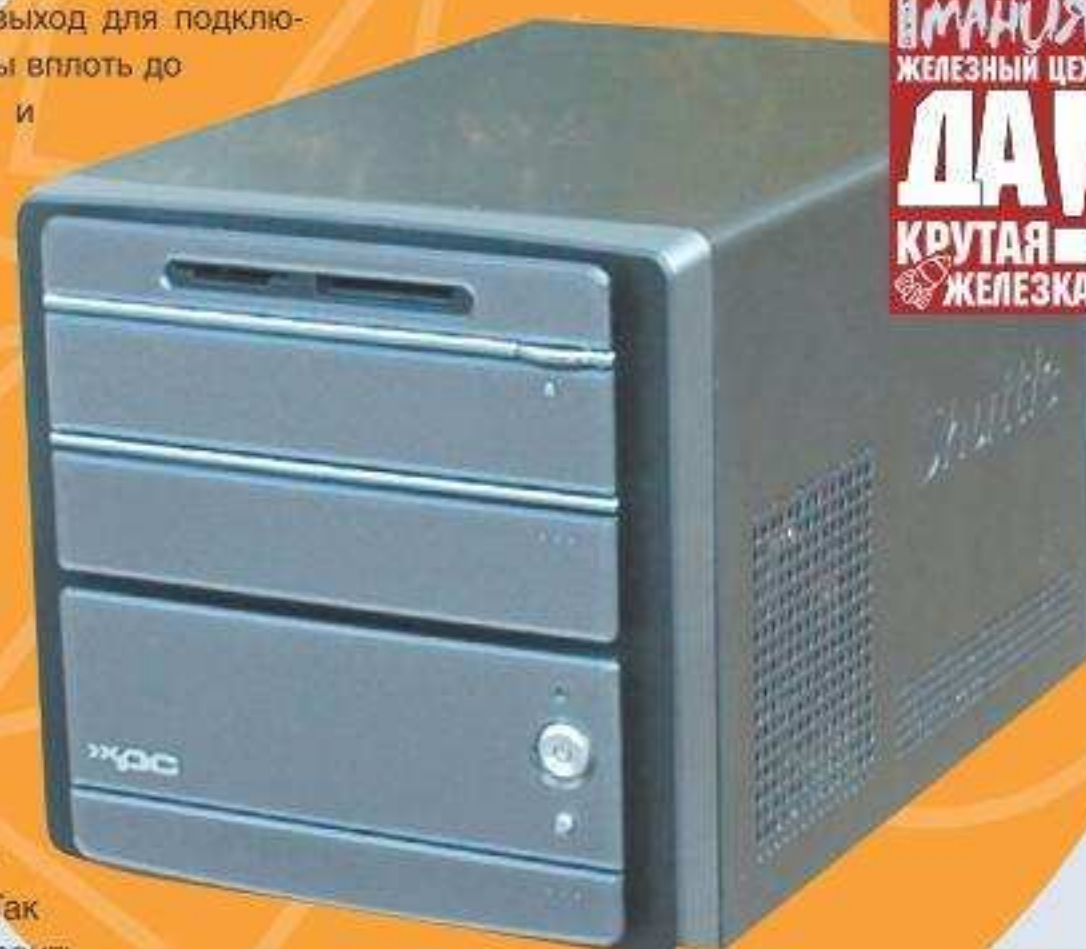
SD31P оснащен карт-ридером, который поддерживает все основные форматы карт памяти (**MS, MSPro, MMC, SD, SM, CF I/II и MD**). Внутри корпуса установлена материнская плата, собранная на чипсете **Intel 945G**. Он обеспечивает высокий уровень производительности, благодаря использованию скоростного интерфейса **PCI Express x16**, контроллера двухканальной **DDR2**-памяти, системной шины **800/1066 МГц**, а также интерфейса **Serial ATA 2** с пропускной способностью до **3 Гбит/с** и интерфейса **USB 2.0**. Кстати, **SATA2**-контроллер позволяет подключать

диски в горячем режиме, для этого сзади выведен соответствующий порт. Из приставки **G** становится понятно, что в **Intel 945G** использовано встроенное графическое ядро, а именно — **Intel GMA 950**. Встроенная графика последнего поколения с четырьмя пиксельными конвейерами имеет аппаратно-программную поддержку **DirectX 9**. Видеоядро использует часть оперативной памяти, но не более **224 Мбайт**. Тактовая частота графического ядра равна **400 МГц**, оно поддерживает пиксельные шейдеры версии **2.0** на аппаратном уровне, а версию **3.0** — на программном.

Встроенная звуковая плата **Creative Sound Blaster Live! 24-bit** позволит насладиться качественным звучанием как музыки, так и звуковых дорожек кинофильмов. На задней панели SD31P находится восьмиканальный аналоговый выход для подключения акустической системы вплоть до стандарта **7.1**, оптический и коаксиальный **SPDIF**-выход и оптический **SPDIF**-вход для подключения к внешнему **AV**-ресиверу. В качестве гигабитного сетевого контроллера используется чип **Broadcom 5789**, который поддерживает функцию **Wake-On-LAN** (возможность включения компьютера по сети). На материнской плате есть один слот **PCI Express x16** и один **PCI Express x1**. Больше никаких дополнительных возможностей расширения у системы нет. Так что если вы захотите поставить ТВ-тюнер, то придется поискать вариант под **PCIe x1** или приобрести внешнюю модель.

Технические характеристики Shuttle SD31P

Процессорный разъем	Socket 775
Чипсет	Intel 945G + ICH7R
Частота системной шины	533/800/1066 МГц
Объем и тип памяти	2 DDR2 SDRAM 667/533 МГц до 4 Гбайт
Слоты расширения	PCI Express x16, PCI Express x1
Дисковый массив	4 SATA 2 (RAID 0, 1, Matrix RAID), IDE, FDD
Сетевой контроллер	Gigabit Ethernet
Звуковой контроллер	Creative Live 24-bit 7.1
Разъемы на задней панели	2 PS/2, Audio, S/PDIF, 4 USB 2.0, GbLAN, COM, D-Sub, Hot Plug SATA
Разъемы на передней панели	карт-ридер, аудиовыход, вход для микрофона, 2 USB 2.0, FireWire
Форм-фактор	Flex ATX
Блок питания	350 Вт
Размеры	32,5x22x21 см
Вес	4,5 кг
Цена	\$470



ИГРОМАНУ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Shuttle SD31P — комбинация стиля и высокой производительности.

Синтетические тесты

PC Mark04 1.30	
Overall	5043
CPU	5855
Memory	5403
HDD	4479
3D Mark05 1.20	
Intel GMA 950	617
ATI Radeon X800 XT	5990

Shuttle
потушит вулкан

Можно предположить, что стесненное пространство отрицательно повлияет на эффективность системы охлаждения, однако Shuttle SD31P — не тот случай. Он спроектирован так, что холодный воздух попадает в корпус с нескольких точек и при этом каждый поток охлаждает только один источник тепла. Процессорный отсек заключен в аэродинамическую трубу, в центре которой находится кулер. Радиатор собран из алюминиевых пластин, нанизанных на тепловые трубки, идущие к медному основанию. Во время работы скорость вращения кулера регулирует компьютер в зависимости от температуры процессора. Воздух отводится через специальный кожух к стенке и выводится из корпуса дополнительным вентилятором. Благодаря такой схеме горячий воздух от процессора не задерживается внутри системы.

Блок питания расположен по центру на задней стенке и тоже оснащен вентилятором — скоростью вращения управляет встроенный термодатчик. Над блоком питания расположено еще два вентилятора. Их роль не менее важна, ведь они охлаждают верхнюю часть корпуса, где находятся винчестеры.

Самое удивительное, что система работает очень тихо — и это при таком обилии вентиляторов.

Игровые тесты

Видеокарта	800x600	1024x768	1280x1024
Doom 3 1.3 (demo1), Ultra			
Intel GMA950	11,8	7,9	7,1
Radeon X800 XT	86,2	69,8	69,6
Far Cry 1.33 (regulator), Ultra			
Intel GMA950	7,5	8,5	7
Radeon X800 XT	80,3	72,4	57,02
Half-Life 2 (d13c17), Ultra			
Intel GMA950	16,3	15,4	13,2
Radeon X800 XT	78,6	78,5	77,8

Очумелые ручки

Внутри корпуса тесно, и потому работать там отверткой было бы неудобно. Инженеры Shuttle позаботились об этом и постарались максимально упростить процесс сборки, но это удалось им не до конца. Большое количество операций для установки комплектующих могут отпугнуть пользователя. Однако все действия просты, достаточно лишь изучить инструкцию. Особенность сборки заключается в том, что комплектующие нужно устанавливать в определенной последовательности. Первым необходимо установить процессор — и это самый трудоемкий процесс: вначале надо снять кожух с вентилятора, а только потом открутить винты крепления радиатора. Сделать это непросто из-за того, что один из винтов находится в узком пространстве и для доступа к нему требуется отвертка с длинным тонким жалом. Остальная сборка мало чем отличается от сборки обычного компьютера — лишь с поправкой на то, что все это происходит в стесненном пространстве.

Никаких винтов при сборке системы не требуется: оптический привод фиксируется с помощью пластиковых салазок, винчестер устанавливается в специальную рамку, которая потом крепится защелками на ребрах корпуса.

Мы попытались установить в SD31P видеокарту **Radeon X850 XT** (система охлаждения этой карты загораживает дополнитель-

ный слот расширения), но наши старания были тщетны. Всею виной SATA-кабель, находящийся недалеко от видеокарты — в него уперся кожух системы охлаждения видеокарты. Его можно перенести, но для этого пришлось бы отрывать хомут крепления проводки от корпуса. Поэтому мы ограничились установкой **Radeon X800 XT**, у которой система охлаждения очень компактная.

Производительность
круглого «Шатла» в вакууме

Мы установили в систему процессор **Intel Pentium 670** и 1 Гбайт оперативной памяти **Corsair XMS2-5400** двумя планками по 512 Мбайт, жесткий диск **Seagate Barracuda 7200.7** объемом 80 Гбайт и DVD±RW-привод **NEC ND-3540A**.

Для того чтобы оценить производительность Shuttle SD31P, мы установили игры **Far Cry**, **Doom 3** и **Half-Life 2**. Не были забыты и синтетические тесты — **PC Mark05** и **3D Mark05**. Мы тестировали Shuttle SD31P как с использованием встроенной графики, так и с Radeon X800 XT.

Использовать встроенное графическое ядро для игр мы настоятельно не рекомендуем. Причина тому — низкая производительность в играх. Его возможности не позволяют насладиться быстрой игрой при высоких настройках качества. Во всех разрешениях GMA 950 выдавал очень низкие показатели. Из-за неполной поддержки DirectX 9 в Far Cry некоторые текстуры отображались некорректно или вовсе пропадали. Вывод однозначный: встроенное видео годится только для работы с офисными приложениями.

С установленной видеокартой Radeon X850 XT система показала себя во всей красе! Даже в высоких разрешениях ни одна игра не смогла послать систему в нокаут, везде мы получали уверенные 70–80 кадров в секунду.

Маленький, да удаленький

Shuttle SD31P продемонстрировал высокий уровень производительности. Его можно рекомендовать как геймерам, которые чрезвычайно требовательны к компьютерному железу, так и тем людям, кто хочет получить стильную и функциональную вещь. Единственным недостатком системы является ограниченность возможностей расширения — есть только один PCI Express x1 и нет совсем PCI-слотов.

Shuttle SD31P — удачная модель с современной начинкой и высокой производительностью. Что до цены, то ориентировочно она составляет \$470. Сумма немалая, но с другой стороны — за эти деньги вы получаете стильный и компактный корпус, карт-ридер, системную плату и звук от Creative.

Благодарим
следующие компании:

Image Media Services — Shuttle SD31P;
российское представительство ATI
(www.ati.com) — ATI Radeon X800 XT;
российское представительство Corsair
(www.corsairmemory.com) — Corsair
Twin2X 1024A-5400UL;
USN Computers (www.usn.ru) — Intel
Pentium 4 670, Seagate Barracuda 7200.7,
NEC ND-3540A.



Аэродинамический туннель эффективно отводит горячий воздух от процессора.

СТАРОЕ ЖЕЛЕЗО НА НОВЫЙ ЛАД

Делаем моддинг акустики Samsung SMS 9000

Роман Костенко

Как можно вдохнуть вторую жизнь в вещь, которая уже давно перестала радовать, но тем не менее хорошо делает свою работу? Выход есть. Сегодня мы совместно с сайтом **modding.ru** поведаем о том, как это сделать на примере модификации обычной акустической системы стандарта 2.1 — **Samsung SMS 9000** из далекого 1999 года.

Собственно, мы собираемся перекрасить сабвуфер и сателлиты в серебристый металл, сделать звукоувствительную подставку-подиум под сабвуфер, переделать крепления сателлитов для возможности подвеса на стену. Кроме того, мы обновим дизайн акустики и добавим хромирования, сделаем подсветку сателлитов и заменим стандартные регуляторы громкости, басов и верхов.

План работ и список оборудования

Для работы мы использовали следующие компоненты:

- набор акустики 2.1 и кусок 10-миллиметрового оргстекла;
- шесть 5-миллиметровых овальных

красных светодиодов, четыре 5-миллиметровых синих, один 3-миллиметровый красный и моток тонких проводов;

— три маломощных резистора и стабилизатор напряжения на 12 В;

— звукоувствительный модуль для управления неоновыми лампами от компании **Sharkoon**;

— сетку от воздушного фильтра автомобиля КамАЗ (!);

— два ободка R50 от светильников для сателлитов и один ободок R36 для сабвуфера, сделанные под хром;

— обрезки 3-миллиметрового красного флуоресцентного оргстекла;

— три алюминиевые ручки для регуляторов;

— разъем типа тюльпан мама-папа для подачи напряжения на светодиоды в сателлитах;

— два баллончика однокомпонентного порошкового автометаллика «Снежная королева» производства **Sadolin**;

— автошпаклевка, аэрозольная автогрунтовка для пластика, водостойкая шкурка;

— силикон, термоклей, холодная сварка.

Инструментов понадобилось не меньше, но о них мы будем говорить по ходу работы. На все про все нам понадобилось около 1500

рублей, что, с одной стороны, не так и мало, но с другой — не так и много. Моддинг — удовольствие не из дешевых и кроме усидчивости требует немалых денег.

Сабвуфер — всему голова!

Модуль от компании **Sharkoon** интересен тем, что он умеет управлять двумя неоновыми лампами, а также включать режим постоянной подсветки и звукового контроля (это когда электронный блок принимает сигналы со встроенного микрофона и в моменты пиковой громкости подает сигнал на подсветку; помимо того, есть режим импульсной подсветки по очереди на два выхода). В режиме звукового контроля можно регулировать частоту появления импульсов и тем самым добавлять световые эффекты. В нашем случае вместо неоновых ламп мы использовали светодиоды.

Контроллер разместили на задней панели сабвуфера. Чтобы вырезать для него разъем, мы воспользовались электролобзиком, просверлили отверстия для проводов подсветки подиума в нижней части и еще одно под тюльпан рядом с входными разъемами звука.

Взяв патрон для лампы, мы с помощью ножовки по металлу аккуратно отрезали ободок от плафона. После обработки краев приложили его к фазоинвертору, убедившись, что он подошел, отложили до лучших времен.

В качестве подиума для сабвуфера использовалось 10-милли-

Вот он — обычный и непримечательный Samsung SMS 9000.

Для оформления фазоинвертора мы взяли хромированный ободок от потолочного светильника.

Внимание, конкурс!

Sharkoon

Для тех, кого заинтересовала статья, и для тех, кто хочет попробовать свои силы в моддинге, журнал «Игромания» и компания Sharkoon (www.sharkoon.com) проводят конкурс: сделайте моддинг своей акустики, пришлите фотографии своих трудов — и тогда вы сможете выиграть призы!

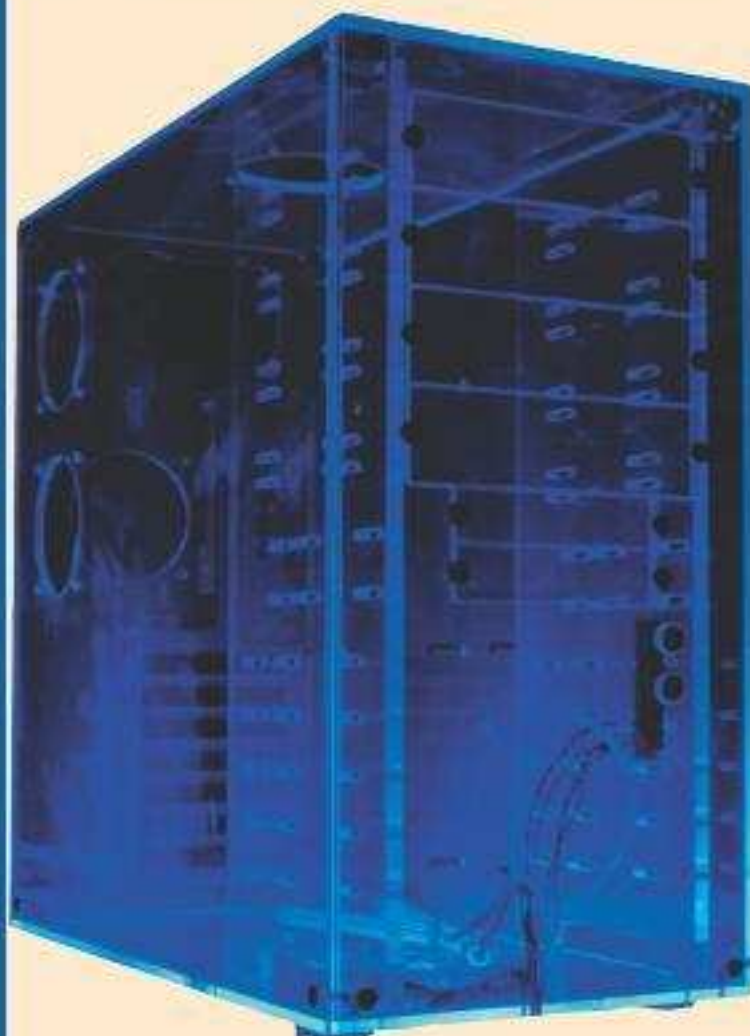


подсветки ПК «два в одном».

Приз за третье место — еще один набор для моддера: звуковоспроизводящий модуль для управления лампами, набор для подсветки ПК «два в одном», вентилятор с лампой, вспышка на двенадцати светодиодах с восемью программами подсветки, лазерный светодиод на трех диодах и неоновая струна на 1,5 м.

От вас требуется — прислать фотографию вашего творения и еще пару фотографий этапов моддинга на наш электронный ящик или в редакцию журнала. Победителей будут выбирать путем голосования работники редакции «Игромании». Итоги конкурса смотрите в январском номере журнала.

Присылайте фотографии на электронный адрес sharkoon@igromania.ru, либо на адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания» с пометкой «Конкурс по моддингу акустики».



Приз за первое место — прозрачный акриловый корпус Sharkoon и набор для подсветки ПК «два в одном» (две синие лампы и инвертор).

Приз за второе место — набор для моддера, который включает в себя функциональную панель, два вентилятора и набор для



Мы подключили всю схему и проверили, работает ли она.

Почувствуй Будущее

GEFORCE
7SERIES

www.nvidia.com

WinFast® PX 7800 SERIES
Get THE POWER OF 3

WinFast PX7800 GTX TDH Extreme



◆ 490МГц / 625МГц супер скорость

WinFast PX7800 GTX TDH



◆ 450МГц / 625МГц супер скорость

WinFast PX7800 GT TDH Extreme



◆ 450МГц / 525МГц супер скорость

WinFast PX7800 GT TDH



◆ 400МГц / 500МГц супер скорость

www.leadtek.com

Сателлиты до моддинга.



тровое оргстекло размером 330x170 мм. Вырезали мы его в одной рекламной фирме.

Форму подиума максимально приблизили к внешнему виду набора — его обводы переключаются с дизайном Samsung SMS 9000. Заметим, что изначально заготовка была заклеена заводской пленкой, которая оберегает ее от царапин. На ней мы расчертили места для размещения диодов и только после этого взялись за электролобзик. Обрабатывать края нужно сначала крупным напильником, затем более мелким, а потом шкурками с разным зерном — крупной (240), мелкой (800) и самой мелкой (1200). Для наилучшего результата зашкуривание производилось под слабой струей воды.

После окончания работ можно снять защитную пленку и с помощью мелкой шкурки сделать из прозрачной поверхности матовую, чтобы свет рассеивался равномерно. Теперь соберем сабвуфер и примерим подиум.

Перед покраской сабвуфер нужно снова разобрать и тщательно промыть щеткой с мылом, обработать мелкой шкуркой и высушить. Далее мы нанесли грунт в два слоя, последний слегка зашкуривали самой мелкой шкуркой. Нанесли несколько слоев краски из баллончика,

просушили корпус и еще раз зашкуривали. После этого нанесли еще два тонких фи-

нальных слоя. Теперь придется ждать два дня, чтобы все высохло. К счастью, лакировать поверхность не нужно, так как в состав краски уже входил лак.

Самое сложное впереди

Самое сложное впереди — модификация сателлитов. Мы установим на их анфас хромированный ободок, сетку и выведем диффузор динамика, а крепить будем на стену. Как и в случае с сабвуфером, мы их полностью разобрали — каждый сателлит состоит из двух половинок, стянутых саморезами, лицевая сетка динамиков благополучно отправилась на пенсию. На передней части края были доработаны напильником и шкуркой, для установки ободков использовалась холодная сварка (наносилась она на углы). После этого в ход пошли напильник, шкурка и автошпаклевка для заделки мелких щелей.

В верхней части корпуса сателлитов мы вырезали четыре продольных канала для последующей установки 3-миллиметровых отрезков флуоресцентного оргстекла, которое светится в ультрафиолете.

Пару слов о крепеже сателлитов на стену: стандартные подставки были предназначены для установки на стол, мы же развернули их на 90 градусов и закрепили винтами к тыльной стороне колонок. Внутри вставили стальную пластинку-крепеж под саморез. После этого собрали колонки и убедились в том, что все подогнано удачно. Теперь можно переходить к покраске — технология идентична вышеописанной.

В то время как корпуса сателлитов и сабвуфера сохли, мы занялись пайкой. Для работы подсветки было необходимо постоянное питание номиналом 12 В. На столе мы собрали схему усилителя, подключили блок питания акустики, который находился в сабвуфере, и подключили в розетку. С помощью мультиметра искали место на плате, где можно получить требуемые 12 В, однако после долгих поисков нашли лишь 15 В (слишком много) и 7 В (слишком мало). Пришлось поставить стабилизатор, который понижает напряжение с 15 В до 12 В. Далее подключили модуль Sharkoon и две линейки по три светодиода на каждой.

Мы использовали 5-миллиметровые красные овальные светодиоды яркостью 3300 мКд. Подключали их последовательно, каждые три штуки через резистор на 200 Ом. Второй выход модуля питал четыре синих 5-миллиметро-



Samsung SMS 9000 окончательно преобразился!



Обратная сборка

В итоге мы собрали сабвуфер и протести-

Сам по себе мод не из легких, но затраченные усилия окупятся сторицей! ■

Лучший выбор для геймеров
и продвинутых пользователей

без свинца,
соответствует RoHS



- Без использования свинца
- Предельная производительность
- Экологичная технология «анти-фальшивка»



KINGMAX®
Yours forever

Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_dtech

marlion marlion marlion marlion marlion
L I C E N S E D B Y E D E N K I N G O I L I N K T A I S

PatriArch ApprovedMemory

AMD ОТ КЛОНА ДО АТЛОНА

История успеха компании AMD

Часть 2

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

90-е годы вошли в компьютерную историю как один из самых бурных периодов развития процессорных технологий. В марте 1993-го был выпущен первый процессор пятого поколения — **Intel Pentium**. Однако в гордом одиночестве Pentium пребывал недолго: меньше чем через год, в декабре 1994-го, на рынке появился еще один процессор пятого поколения — **Nx586**, разработанный фирмой **NexGen**. Как и процессоры **Cyrix**, NexGen производили на фабриках **IBM**. Ровно через год, в декабре 95-го, «пятое поколение» пополнилось еще одним участником — **Cyrix 6x86-120**. Примечательно, что и **Cyrix 6x86**, и **Nx586** не являлись клонами Pentium, а представляли собой независимые разработки. Любопытно, что **Cyrix** и **NexGen** отказались от клонирования разработок **Intel** намного раньше **AMD**.

Независимой разработкой должен был стать и **AMD K5**.

Кто не успел — тот опоздал

Первые модели **K5** работали на тактовой частоте **75, 90 и 100 МГц** и использовали одинаковый множитель — **1,5x**. Отличия моде-

лей заключались только в частоте системной шины — **50, 60 и 66 МГц** соответственно. В систему маркировки этих моделей впервые был введен термин **PR** — **processor rating**, однако на первых порах он соответствовал частоте процессора: к примеру, **75 МГц K5** маркировали как **K5 PR75**.

Поскольку к моменту появления **K5** на рынке уже продавали **133 МГц** модели процессоров, новинки от **AMD** были не очень популярны.

Осенью 96-го **AMD** выпустила новые модели **K5**: **PR120** и **PR150**. Начиная с них компания берет на вооружение хитрый и действенный прием: **processor rating** уже не отображает тактовую частоту процессора, а указывает на эквивалент производительности процессоров **Intel**. Другими словами — **K5 PR120** означает, что «процессор работает не медленнее, чем **Pentium 120 МГц**», хотя его реальная частота была всего **90 МГц**. Маркировка процессоров по процессорному рейтингу настолько понравилась маркетологам **AMD**, что вошла в традицию и сохранилась до наших дней.

Однако возникает вопрос — за счет чего процессоры **K5** оказывались быстрее



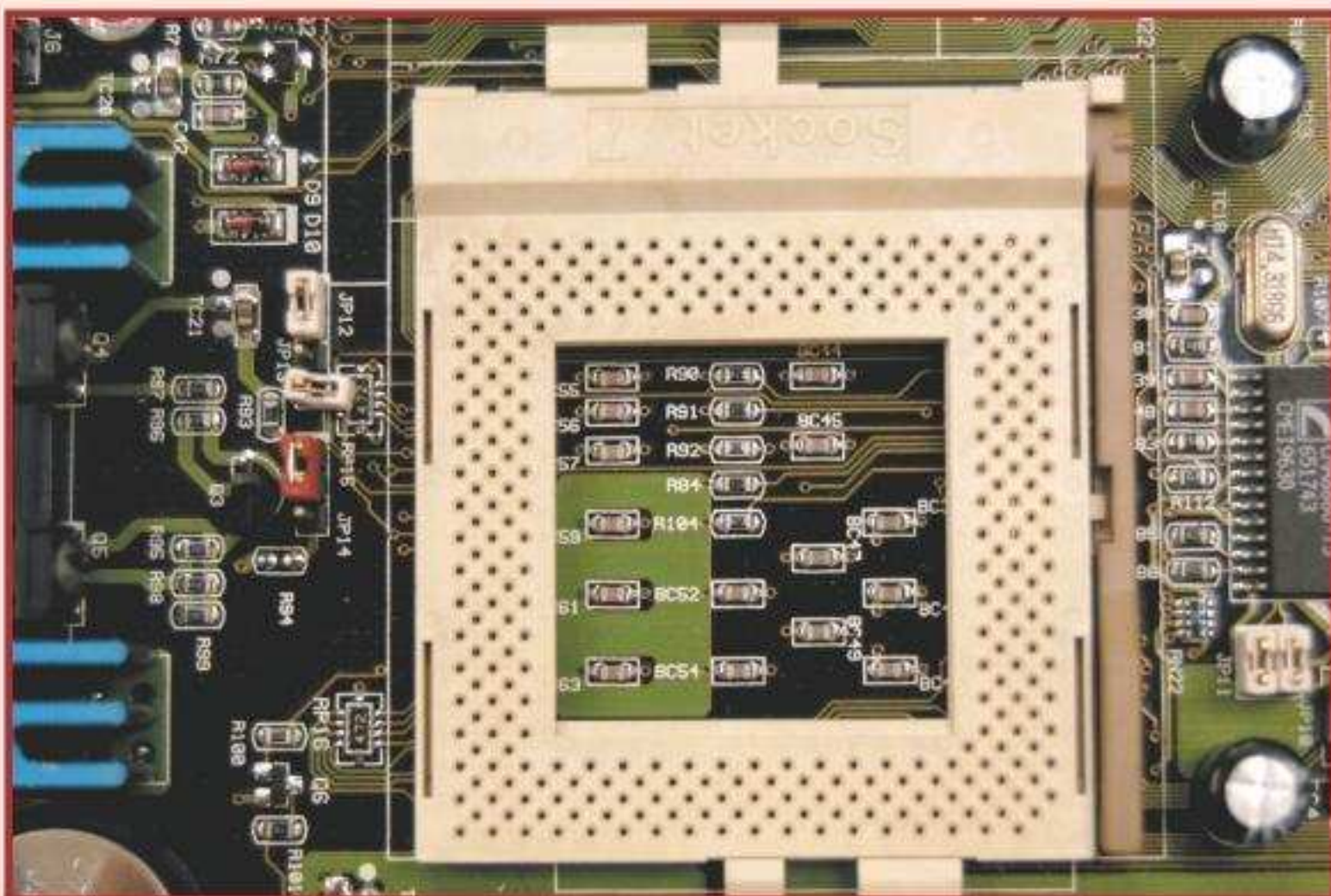
Nx586 — идейный вдохновитель AMD K6.

Pentium при равной и даже меньшей частоте? Ответ прост — **Pentium**, несмотря на такие нововведения, как суперскалярная архитектура, оставался **CISC**-процессором, тогда как **K5** имел в основе пост-**RISC** ядро и транслятор, который «разбирал» **CISC**-инструкции на «**RISC**-запчасти». Аналогичную технологию использовали разработки **Cyrix** и **NexGen**, чуть позже по такому же принципу был сделан **Pentium Pro**, а затем это технологическое решение окончательно прижилось в архитектуре процессоров для **PC**-совместимых компьютеров. Но вернемся к **K5**.

Запоздалый выход на рынок свел на нет преимущества **K5**. Сравните сами: в июне 1996-го **AMD** анонсировала **K5 PR100**, **Intel** в это же время выпустила **Pentium 200 MMX**, а **Cyrix** — **6x86-200**...

В результате **K5** так и не окупил огромные вложения, затраченные на него. **AMD** срочно требовался революционный продукт, который смог бы укрепить пошатнувшиеся позиции компании.

А вот здесь нужно сделать небольшое отступление. Монопольное положение **Intel** вызывало недовольство не только у **AMD**. Показательна история отношений **Intel** и **Compaq**. Долгое время последняя тесно сотрудничала с **Intel** и была одним из основных закупщиков их процессоров. Однако идиллия быстро закончилась, когда **Intel** решила заняться производством чипсетов и материнских плат. Руководство **Compaq** опасалось, что так **Intel** смо-



Легендарный Socket 7 прожил долгую и счастливую жизнь.

RISC или CISC — вот в чем вопрос!



CISC (Complex Instruction Set Chip, процессор со сложным набором команд) — «классический» дизайн, который подразумевает, что процессор умеет выполнять большой набор команд (несколько сотен). Такой ассортимент инструкций по идее должен обеспечивать огромную гибкость и производительность, но только при одном условии — если набор инструкций будет использоваться эффективно. Вообще CISC-технология зарекомендовала себя неплохо: процессоры были не очень сложные, набор команд не превышал несколько сотен инструкций, а подавляющее большинство серьезных программ писали на ассемблере или частично на нем.

Но время шло, и ассемблер постепенно вытеснили процедурные языки высокого уровня типа **C** и **Pascal**. А компиляторы языков программирования в силу технических особенностей не могут «творчески» использовать весь набор CISC-инструкций, они используют его шаблонно. Соответственно, большая часть команд не востребована: бо-

лее 90% приложений под 80386 использовали не более 10% инструкций.

Стимула выворачиваться наизнанку для оптимизации кода у программистов не было, так как каждый год росла тактовая частота процессоров, увеличивался объем оперативной памяти — все это облегчало им жизнь. В то же время набор CISC-инструкций семейства x86 продолжал хаотично расширяться, что привело к парадоксальной ситуации: инструкций стало больше, но количество программ, которые использовали бы хотя бы половину, практически не было.

Но еще большие проблемы принесла CISC-технология с внедрением в процессорную архитектуру суперскалярных вычислений, при которых инструкции процессора выполняются не одним, а несколькими конвейерами. Первым суперскалярным процессором стал Pentium, содержащий два конвейера, что в теории позволяло выполнять две инструкции за такт. Однако разбиение CISC-инструкций оказалось очень сложной задачей.

Альтернативной технологией стала **RISC (Reduced Instruction Set Chip**, процессор с сокращенным набором команд). Типичный RISC-процессор имеет очень маленький набор команд (менее сотни), причем их размер очень невелик и фиксирован (как правило — 32 бита). Они выполняются очень быстро, а любая сложная задача решается не использованием редких и «хитрых» инструкций, а их разбиением на набор маленьких команд.

Какие плюсы дает такой подход? Во-первых, все инструкции выполняются одинаково быстро — за один процессорный такт. Во-вторых, разбивать код на разные конвейеры в суперскалярных процессорах становится просто. Третий плюс — более простая архитектура процессора. Вдобавок, более простая архитектура позволяет избежать ошибок в архитектуре процессора. И, наконец, разработка компиляторов под RISC-процессоры намного проще, чем под CISC.

Справедливости ради стоит отметить, что классических CISC-процессоров для ПК сейчас уже не осталось: все они имеют в своей основе RISC-ядро и транслятор, который разбивает длинные CISC-команды на набор маленьких RISC-инструкций. Такова цена совместимости с предками современных PC-совместимых компьютеров.

Иногда CISC-процессоры с внутренним RISC-ядром называют **MISC (Mixed Instruction Set Chip**, процессор со смешанным набором команд).

жет быть на шаг впереди остальных производителей чипсетов и тогда лидерству Compaq придет конец (так, в общем-то, и произошло).

В начале 90-х трещина в отношениях Compaq и Intel начала разрастаться: Compaq увеличила долю закупок процессоров у AMD и Cyrix, а затем организовала консорциум независимых производителей ПК, который вкладывал деньги в молодую компанию NexGen. Наличие талантливых инженеров и финансовые вливания привели к тому, что уже в декабре 94-го NexGen разработала и начала выпуск **Nx586** на заводах IBM. Nx586 стал вторым после Pentium процессором пятого поколения, и именно в нем впервые была реализована технология обработки инструкций **x86** при помощи внутреннего RISC-ядра.

Разумеется, у Nx586 были и недостатки — слабый математический сопроцессор и необходимость использования платы не с **Socket 7**, как у всех, а со специальным разъемом. Недостатки этого решения очевидны: обычно пользователь мог свободно собрать машину на базе Pentium 75, затем заменить его на **Cyrix 6x86-120** или там **AMD K5-PR166**. А тот, кто выбирал Nx586, был вынужден ждать выхода новинок от NexGen либо менять и процессор, и материнскую плату. В итоге Nx586 не получил широкого распространения, а сама NexGen постоянно находилась на грани разорения.

У AMD в сравнении с NexGen ситуация была иной: денег, несмотря на провал K5, хватало, с маркетингом проблем также не наблюдалось, а лучше всего ситуация обстояла с производством — как раз в 1994-м во-

шла в строй фабрика **Fab25** в Техасе. С другой стороны, у AMD не хватало новых идей, поэтому покупка NexGen выглядела весьма логично. Хотя поначалу AMD критиковали — мол, глупо тратить \$600 млн на компанию с сомнительным успехом. Но история все расставила по своим местам и доказала, что AMD не ошиблась.

Одна голова хорошо, а две — K6

Первым результатом объединения усилий AMD и NexGen стал процессор **K6**, в дизайне которого были использованы наработки его предшественника, трансляция CISC-инструкций в RISC, примененная еще в **Nx586**, плюс ряд других задумок.

Для AMD этот процессор стал первым серьезным успехом, который открыл новые перспективы для развития компании. В частности, **K6-233** был самым быстрым процессором в своей весовой категории, в которую помимо него входил **Intel Pentium 233 MMX**, **Cyrix IBM 6x86MX-233** и **IDT C6-240** совместного производства IDT и Centaur. Пальму первенства у K6 смог отобрать только **Pentium II**.

Первый K6 с тактовой частотой 166 МГц и маркировкой **K6-166** появился в марте 1997-го, всего через два месяца после презентации **Pentium MMX**, — отставание от Intel наконец-то было преодолено. Так же, как и новые Pentium, процессоры семейства K6 поддерживали набор инструкций **MMX**. Главное отличие K6 от Pentium MMX заключалось в отсутствии встроенного кэша второго уровня, который в случае K6 находился на материн-

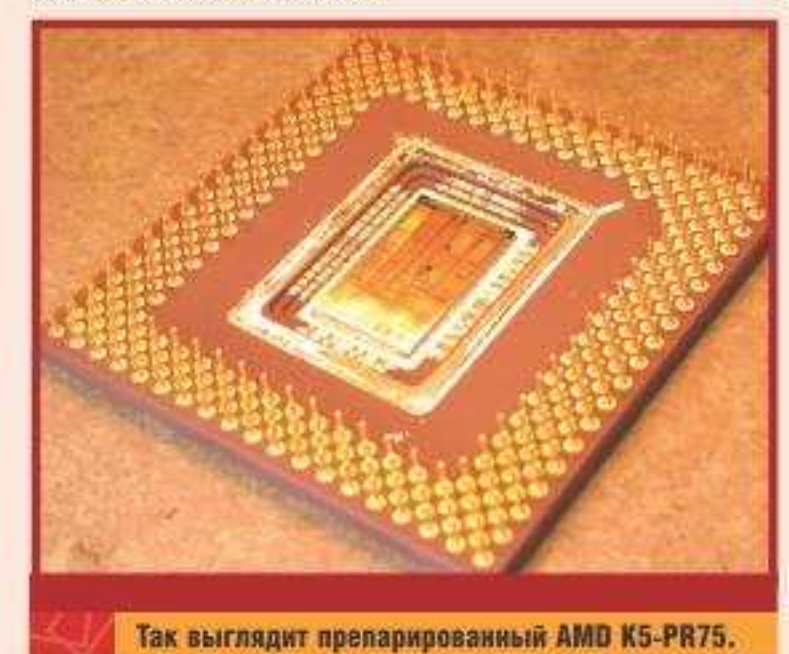
ской плате, причем для скоростного доступа к нему использовалась технология, впервые опробованная в NexGen Nx586. Весьма интересно сравнить и число транзисторов K6 и Pentium MMX — 8,8 млн против 4,4 млн.

Сразу же после анонса **K6-166** были представлены еще две модели — с частотой 200 и 233 МГц. Причем для всех процессоров этой волны AMD вернула «нормальную» маркировку, которая отражала реальную скорость.

В январе 1998-го на **Fab25** улучшили техпроцесс с 0,35 микрон до 0,25 и AMD запустила в производство три новых K6 с частотами 233, 266 и 300 МГц.

Все перечисленные процессоры отличались высокой производительностью, высокой надежностью и конкурентоспособной ценой.

Прибыль от K6 потекла рекой, что позволило выделить большие суммы на разработку нового процессора. Но перед тем как вершить революцию, нужно было выжать из технологии K6 все соки.



Так выглядит препарированный AMD K5-PR75.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Logitech LX7 Cordless Optical Mouse

Сегодня развелось очень много беспроводных оптических мышек. Всем они хороши, только вот бывает, заряд батареи заканчивается в самый неподходящий момент. В стане **Logitech** подумали-подумали и решили оборудовать новую модель под названием **LX7 Cordless Optical Mouse** индикатором уровня заряда батареи. Штука, в общем-то, нужная. Большую часть времени индикатор горит зеленым цветом, но как только заряда батареи остается меньше чем на неделю работы мышки, он начинает мигать красным цветом. Технология энергосбережения **Smart Power Management** позволила серьезно увеличить время автономной работы LX7.

Симметричный корпус делает мышь удобной как для правши, так и для левши. Форма чем-то напоминает песочные часы: с обеих сторон есть небольшие впадины для пальцев. Приятные на ощупь боковые поверхности выполнены из мягкой резины. Мышка держит связь с ресивером на расстоянии до 7 метров. Приемник можно подключить к **USB**-

порту компьютера и спрятать за системный блок — его размеры компактны, так что место на столе он займет немного.

Что?	беспроводная оптическая мышь
Почему?	долго работает без подзарядки
Сколько?	\$47
Где?	www.portos.ru

Oklick 780 L Multimedia Keyboard

В последнее время мы утонули в потоке стильных и функциональных клавиатур. Если денег в обрез, а на затертую клавиатуру времен первого **Quake** смотреть уже не можете — обратите взор в сторону **Oklick 780 L Multimedia Keyboard**. Цена этой модели совсем не кусачая, а характеристики на весьма приличном уровне. У клавиатуры 104 стандартные и 33 дополнительные кнопки для работы с медиаплеерами и интернет-приложениями.

На корпусе клавиатуры есть **USB**-порт, к которому можно подключить фотоаппарат, **MP3**-плеер или обычную флэшку. Кроме того, у 780L есть широкое колесо прокрутки. Горячие клавиши объединены в функциональные блоки и разнесены по всему периметру корпуса, что исключает возможность случайного нажатия.

Что?	клавиатура
Почему?	демократичная цена и наличие дополнительных USB-портов
Сколько?	\$20
Где?	www.onlinetrade.ru

Дизайн **Oklick 780 L Multimedia Keyboard** на уровне. Можно даже выбрать один из четырех видов расцветки: бело-голубой, черно-белый, красно-черный и черно-серый.

Philips SBC HS820

Перед нами наушники **Philips SBC HS820**. Модель создана специально для любителей экстремального спорта и отдыха, но она отлично подойдет и для компьютерных игр. В этих легких и незаметных наушниках можно сидеть часы напролет. «Ушки» достигают уровня звукового давления 106 дБ и гарантируют, что шаги противника в **Counter-Strike** вы услышите отчетливо. Хотя, конечно, зубодробительных басов и чистых верхов от наушников ждать не стоит — они ведь стоят всего \$10.

Открытая форма **SBC HS820** позволит общаться с друзьями по команде, не снимая наушников. В завершение отметим конструкцию **SBC HS820** — в сложенном состоянии они легко помещаются в кармане.

Технические характеристики • Вид конструкции: динамические, открытого типа • Сопротивление: 24 Ом • Чувствительность: 106 дБ • Диапазон воспроизводимых частот: 10—24000 Гц • Длина шнура: 1,2 метра • Вес: 50 г

Что?	наушники
Почему?	дешево и сердито
Сколько?	\$10
Где?	www.powermag.ru

Sony DRU800A



Мало кто будет спорить с тем, что законодателем мод на рынке недорогих DVD-рекордеров является NEC: приводы компании быстро и качественно пишут диски, а стоимость их весьма демократична. Но и в модельном ряду других производителей есть решения с высоким соотношением цена/качество. К числу таких устройств относится пишущий DVD-привод **DRU800A** от Sony. Этот рекордер поддерживает все популярные оптические носители, в том числе двухслойные болванки **DVD-R DL**, информацию на которые можно записывать со скоростью до **4x**. Объем буфера составляет **2 Мбайт**, потому возможность «запороть» диск ничтожно мала.

Никаких особенных наворотов в новом приводе от Sony, может, и нет, с другой стороны — такие фишки, как возможность нанесения изображения на диски, еще остаются редкой экзотикой. Sony DRU800A — крепкий середнячок, умеющий писать информацию на любые диски.

Технические характеристики ● Интерфейс: IDE, Ultra DMA ● Скорость чтения: DVD — 16x, CD — 48x ● Емкость буфера: 2 Мбайт ● Скорость записи: DVD±R 16x, DVD-RW 6x, DVD+RW 8x, DVD±R DL 4x, CD-R 48x, CD-RW 32x ● Время доступа: DVD — 130 мс, CD — 135 мс ● Размеры: 146x413x165 мм

Что?	пишущий DVD-привод
Почему?	универсальный привод на все случаи жизни
Сколько?	\$74
Где?	www.shop77.ru

ASUS A8N-SLI Premium



Новое творение **ASUS** — системная плата **A8N-SLI Premium** — может вмиг похоронить те платы, что сегодня используются для объединения двух графических карт в пару. Дело в том, что для переключения видеокарт в **SLI**-режим пользователю этой материнки достаточно зайти в **BIOS**, изменить один параметр и перезагрузить компьютер. Утилита **ASUS Ai Selector** позволяет включать аппаратную поддержку **SLI**, даже не завершая работу операционной системы.

Знакомы ли вы с ревом кулера, охлаждающего южный мост на материнской плате? Он, как правило, маленький в диаметре, но шумит «как настоящий». Любители тишины оценят **A8N-SLI Premium**, потому что в ней используется единая бесшумная система охлаждения чипа и модуля стабилизации напряжения с использованием тепловых трубок.

Теперь о характеристиках: плата располагает восемью портами **Serial ATA**. Если объединить в **RAID**-массив восемь винчестеров емкостью, скажем, в **160 Гбайт**, получится бездонное хранилище для фильмов, музыки и программ на **1,2 Тбайт**. Отметим также пару гигабитных сетевых адаптеров, аппаратный межсетевой экран и богатые возможности разгона.

Технические характеристики ● Поддерживаемые процессоры: AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX под Socket 939 ● Чип: NVIDIA nForce 4 SLI ● Оперативная память: четыре разъема для DDR400 (до 4 Гбайт) ● Сетевой адаптер: 2 Gigabit Ethernet ● Аудио: восьмиканальный кодек на основе чипа Realtek ALC850 ● Разъемы: 2 PCI Express x16, PCI Express x4, PCI Express x1, 3 PCI, 8 Serial ATA, 2 Ultra DMA 133, до 10 USB 2.0, 2 FireWire, RJ-45, аудиовыходы, 2 PS/2 для клавиатуры и мыши ● Форм-фактор: ATX (305x244 мм)

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	бесшумность и высокая скорость
Сколько?	\$207
Где?	www.dostavka.ru

Acer AL2032W

Сразу видно — **Acer AL2032W** не является обычной рабочей лошадкой. Честно говоря, модель кажется несколько громоздкой, но в стиле ей не откажешь. Спереди монитор полностью черный, а серебристая подставка придает его облику завершенность. К монитору можно подключить и компьютер, и DVD-плеер, и игровую приставку... Но удобнее всего на дисплее-красавце фильмы смотреть — **20-дюймовый** экран обеспечивает приличную детализацию в масштабных сценах, картинка яркая и сочная, а углы обзора большие — честные **178 градусов**. Время отклика составляет **16 мс** — значение хорошее, хотя и не рекордное. Его будет более чем достаточно в большинстве игр и фильмов.

Что?	20-дюймовый ЖК-монитор
Почему?	большой, стильный и качественный монитор
Сколько?	\$780
Где?	www.polaris.ru

Технические характеристики ● Диагональ экрана: 20 дюймов ● Оптимальное разрешение: 1680x1050 точек ● Время отклика: 16 мс ● Интерфейс: D-Sub, DVI, S-Video ● Яркость: 300 кд/м² ● Контрастность: 600:1 ● Шаг пикселя: 0,294 мм ● Углы обзора: 178/178 градусов (по вертикали/горизонтали) ● Встроенные колонки: два динамика мощностью по 1 Вт ● Энергопотребление: 65 Вт во время работы, 2 Вт — в спящем режиме ● Размеры: 444x510x207 мм (с подставкой) ● Вес: 6,8 кг

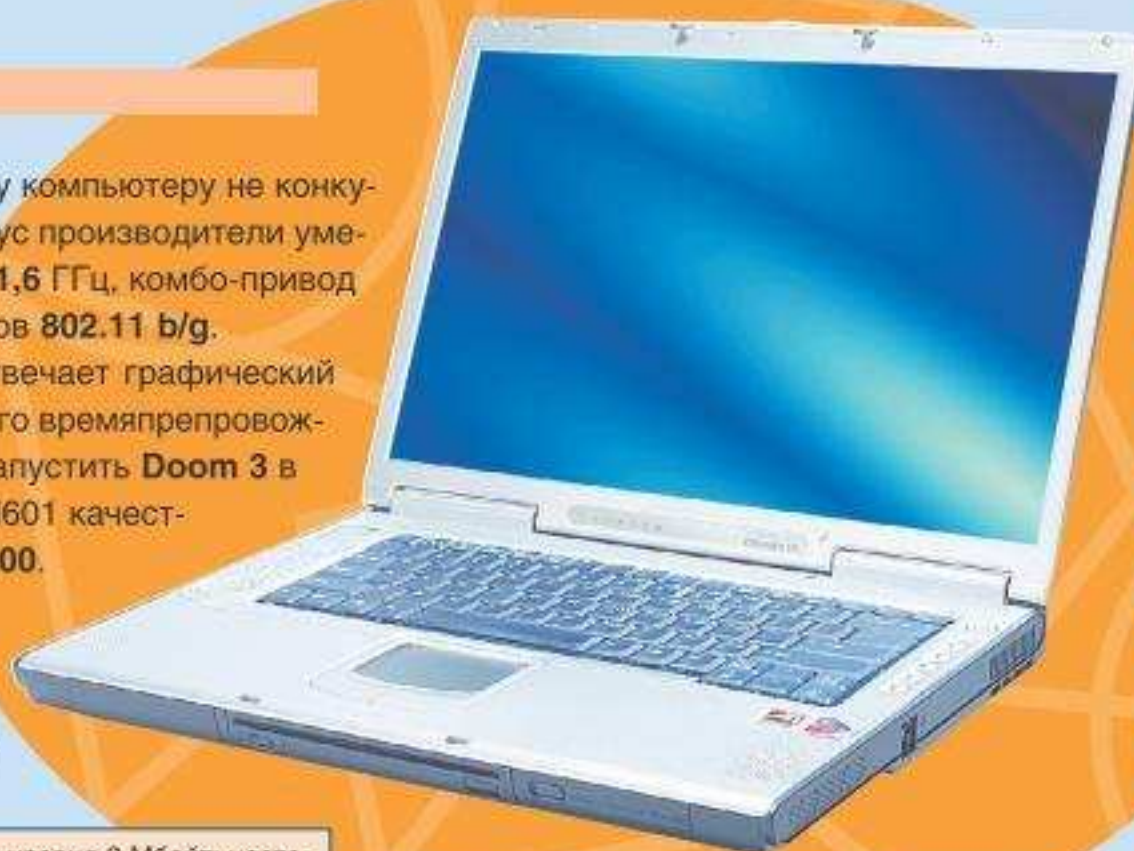


GIGABYTE G-MAX N601

Новый 3-килограммовый ноутбук **GIGABYTE G-MAX N601** настольному компьютеру не конкурент, но для мобильных задач он подходит великолепно: в тоненький корпус производители уместили мощный процессор **Intel Pentium M 725** на ядре **Dothan** с частотой **1,6 ГГц**, комбо-привод **DVD/CD-RW** и адаптер **Wi-Fi** с поддержкой беспроводных сетей стандартов **802.11 b/g**.

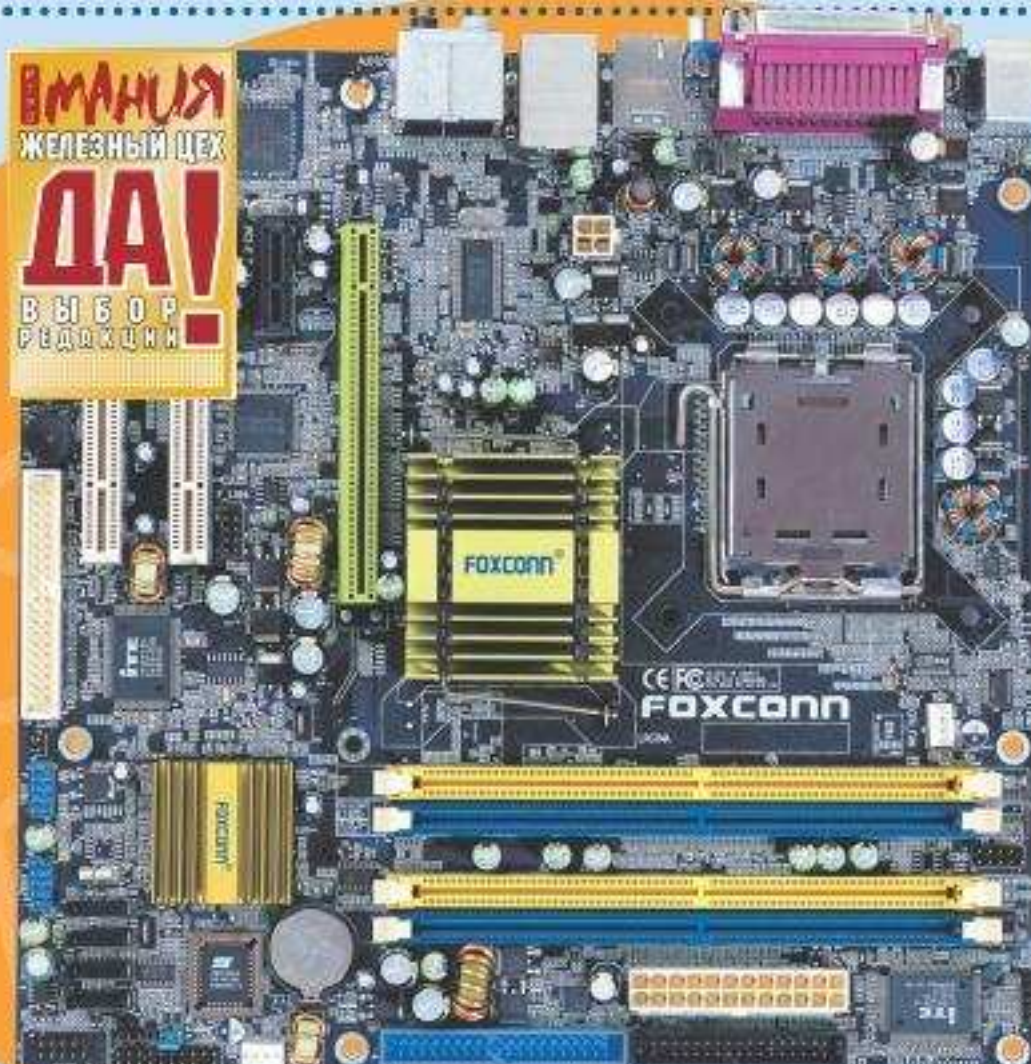
За обработку и вывод изображения в этом мобильном компьютере отвечает графический чип **ATI Radeon 9600** с **64 Мбайт** видеопамяти. Скромно, хотя для спокойного времяпрепровождения за современными играми вполне подойдет, но даже не пытайтесь запустить **Doom 3** в разрешении **1600x1200** с максимальными настройками! Радует в **G-MAX N601** качественный широкий экран с большими углами обзора и разрешением **1280x800**.

В комплекте с ноутбуком поставляют пульт ДУ с небольшим ЖК-дисплеем. Использовать его можно как при включенном ноутбуке для управления мультимедиа-проигрывателями, так и в выключенном состоянии (музыку в таком случае можно воспроизводить с оптического привода или карты памяти **SD**).



Технические характеристики ● Процессор: Intel Pentium M 725 (1,6 ГГц; кэш-память 2-го уровня 2 Мбайт; частота системной шины 400 МГц) ● Чипсет: Intel 855PM ● Дисплей: 15,4-дюймовый ЖК-экран с разрешением 1280x800 пикселей ● Съемные носители: комбо-привод DVD/CD-RW ● Встроенный винчестер: 80 Гбайт (5400 об/мин) ● Оперативная память: 512 Мбайт (два 256 Мбайт DDR-модуля), можно расширить до 2 Гбайт ● Видеоподсистема: ATI Radeon 9600 64 Мбайт ● Сетевой адаптер: Intel PRO/Wireless 2200 BG (802.11 b/g) ● Слоты расширения: PCMCIA Type II, кард-ридер SD/MMC ● Максимальное время автономной работы: 3 часа ● Операционная система: Microsoft Windows XP Professional ● Размеры: 255x354x35 мм ● Вес: 3,1 кг

Что?	компактный ноутбук
Почему?	хорошо подходит как для работы, так и для развлечений
Сколько?	\$1271
Где?	www.usn.ru



Foxconn 945G7MA

Встречайте новую материнскую плату на базе **Intel 945G** от **Foxconn**. В модели **945G7MA** есть все: гигабитный сетевой адаптер, восьмиканальный звук **High Definition Audio** и разъем под **PCI Express x16**. Кроме того, плата поддерживает двухъядерные процессоры от Intel, потому ее можно покупать с расчетом на модернизацию «сердца» компьютера в ближайшем будущем.

Многие хвалят встроенное графическое ядро **Intel GMA950**, оно подойдет для офисных задач. А вот если использовать новое детище от Foxconn в домашнем компьютере, встроенное видео лучше отключить сразу, так как его мощностей не хватит ни одной современной игре! **Doom 3** будет очень сильно тормозить, даже если установить в систему быстрый процессор...

Технические характеристики ● Поддерживаемые процессоры: Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D под разъем Socket 775 ● Частота системной шины: 533/800/1066 МГц ● Чипсет: i945G + ICH7 ● Оперативная память: четыре разъема под DDR2-400/533/667 (до 4 Гбайт) ● Сетевой адаптер: Gigabit Ethernet ● Аудиокодек: восьмиканальный звук High Definition Audio ● Разъемы: 2 PCI, 1 PCI Express x1, PCI Express x16, 4 Serial ATA, 1 Ultra DMA 100/66/33, 8 USB 2.0, аудиовыходы, RJ-45, PS/2 для клавиатуры и мыши ● Форм-фактор: ATX (245x245 мм)

Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	хорошие возможности расширения и адекватная цена
Сколько?	\$132
Где?	www.ultracomput.ru

Genius TVB-S201 Pro

Современные ТВ-тюнеры отличаются друг от друга незначительно. Львиная доля устройств обеспечивают приличное качество картинки и звука, потому популярностью пользуются решения с богатой комплектацией и простой настройкой. Если же речь идет о внешнем тюнере, то к списку приятных мелочей добавляется дизайн. Модель **Genius TVB-S201 Pro** покоряет именно своим дизайном — тюнер выполнен в компактном корпусе, который просто создан для того, чтобы стоять рядом с современным ЖК-монитором.

Вообще говоря, на фоне **PCI-** и **USB-**тюнеров внешние модели отличаются ограниченной функциональностью. Модель **TVB-S201 Pro** не исключение — также не позволяет записывать телепередачи. Зато в новинке реализован ряд интересных функций, например **PIP (Picture-In-Picture)**. Телепередачи можно просматривать в окне на фоне рабочего стола, не загружая компьютер.

Кроме того, в тюнере есть таймер на включение и выключение. Функция пригодится тем, кто любит просыпаться под позывные любимой телепередачи и засыпать, не досмотрев фильм ночью.

Что?	ТВ-тюнер
Почему?	обладает рядом интересных функций
Сколько?	\$90
Где?	pro.sunrise.ru

Технические характеристики ● Поддерживаемые системы: NTSC, PAL, SECAM ● Поддержка стереозвука: NICAM, A2, BTSC/MTS и EIA-J ● Максимальное разрешение: 1024x768 ● Пропорции видеоизображения: 4:3, 16:9, ручная настройка ● Многоканальный предварительный просмотр: есть ● Размеры: 37x223x150 мм ●



НОВЫЕ МИРЫ С МОНИТОРАМИ ROVERSCAN



Монитор **RoverScan OPTIMA 191**

Это идеальный монитор для дома.
Высокая контрастность, большой угол обзора и малое время отклика сделают вашу работу приятной и удобной.
Вы ощутите все его великолепие и преимущества - как во время воспроизведения цифрового видео, так и при запуске динамичных компьютерных игр.



USN
COMPUTERS

www.roverscan.ru
www.usn.ru

Магазин "У Горбушки"
Адрес: Москва,
Багратионовский проезд,
д.7, кор. 20 "В"

Павильон в ТК "Горбушкин Двор"
Адрес: Москва, Багратионовский проезд, д.7
Магазин в ВКЦ "Савеловский"
Адрес: Москва, Сущевский вал, д.5, стр.1А,
павильоны: А-37, С-14, D-36

Магазин в КЦ "Буденовский"
Адрес: Москва, пр. Буденного, д.53,
кор.2, стр.2, павильоны: К-3, Д-18
Магазин "На Шаболовке"
Адрес: Москва, Малый Калужский пер.,
д. 15 стр. 16

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Samsung Miniket VP-X105L



ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА

Перед нами очередной представитель линейки видеокамер пистолетной конструкции от компании **Samsung**. **Miniket** — одна из самых функциональных камер на свете: и видео пишет, и фотки снимает, и музыку в формате **MP3** играет. А еще она может служить диктофоном, внешним накопителем данных и веб-камерой. Объем встроенной памяти — 1 Гбайт. Места хватит на 68 минут видео или 1600 фотографий размером 800x600 пикселей. Кстати, новинка имеет специальную вы-

носную линзу, которая пригодится любителям экстремального спорта — модуль сообщается с камерой через шнур, так что его можно закрепить, скажем, на шлеме во время исполнения опасного трюка на сноуборде!

Если основным критерием при выборе цифровой видеокамеры для вас является количество дополнительных функций и простота в использовании, **Miniket VP-X105L** — то, что надо.

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	мастерица на все руки
Сколько?	\$512
Где?	pro.sunrise.ru

Технические характеристики
Сенсор: 1/6-дюймовая ПЗС-матрица; 0,68 млн эффективных пикселей
Дисплей: цветной ЖК-экран с диагональю 2 дюйма
Увеличение: 10x оптическое и 100x цифровое
Максимальное разрешение: 720x352 (видео), 800x600 (фото)
Флэш-карты: Memory Stick, Memory Stick Pro
Форматы файлов: AVI, JPEG
Встроенная память: 1 Гбайт
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 58x93x27 мм
Вес: 150 г (без аккумулятора)

Cenix MP-410T

Сегодня доступны сотни моделей **MP3**-плееров с самыми разными возможностями, но по-настоящему интересные решения можно сосчитать по пальцам... К числу достойных внимания моделей можно отнести **Cenix MP-410T**. Новинка выполнена в пластиковом корпусе прямоугольной формы с небольшими скосами по краям.

На лицевой панели расположен большой ЖК-экран с разрешением 128x64, на котором умещается четыре строки текста. Отметим FM-тюнер и хорошую чувствительность диктофона. Для подключения плеера к компьютеру используется интерфейс **USB 2.0** — операционные системы **Windows 2000/XP** находят устройство за считанные секунды, а вот пользователям



Технические характеристики
Дисплей: 4-строчный ЖК-экран с голубой подсветкой
Встроенная память: 256 Мбайт, 512 Мбайт, 1 Гбайт
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, WAV, OGG Vorbis
Источник питания: встроенный литий-полимерный аккумулятор
Отношение сигнал/шум: 90 дБ
Время работы без подзарядки: до 15 часов
Мощность выхода на наушники: 13 мВт
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 33x76x17 мм
Вес: 39 г

Что?	flash/MP3-плеер
Почему?	стильный дизайн, чувствительный микрофон, демократичная цена
Сколько?	\$100 (256 Мбайт), \$125 (512 Мбайт), \$160 (1 Гбайт)
Где?	www.digitalshop.ru

пользователям **Windows 98** придется установить специальный драйвер.

В коробочке с **MP-410T** лежат наушники, **USB**-шнур, руководство пользователя, диск с набором программ и шнурок для ношения плеера на шее. Комплект неплохой, но чехла в нем явно не хватает.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Sony Walkman NW-HD5



Компания **Apple** сегодня по праву является одной из законодательниц мод среди производителей плееров. Но в последнее время ей все сложнее удержаться на олимпе — **Sony** со своими решениями семейства **Walkman** наступает по всем фронтам.

Серьезным оружием в борьбе против **iPod** стал новый плеер **NW-HD5**: эта модель наряду с **Atrac3** и **Atrac3 Plus** поддерживает формат **MP3**. Качество звука что надо. Главная его особенность — это емкий аккумулятор. Время автономной работы плеера составляет 40 часов!

В отличие от своих предшественников, **NW-HD5** легко обходится без док-станции — подключение к компьютеру осуществляется по старому доброму **USB**-разъему. Пожалуй, все. Ах да, и еще — новинка поддерживает плейлисты, а встроенные возможности позволяют искать композиции по первым буквам имени файла.

Технические характеристики
Встроенный винчестер: 20 Гбайт
Дисплей: монохромный ЖК-экран размером 1,5 дюйма (разрешение — 128x128)
Поддерживаемые форматы файлов: MP3, WMA, WAV, Atrac, AAC, Atrac3 Plus
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Максимальное время работы без подзарядки: 40 часов
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 60x90x15 мм
Вес: 135 г

Что?	MP3-плеер на основе жесткого диска
Почему?	долго работает без подзарядки
Сколько?	\$320
Где?	www.sonymstyle.ru

Fujifilm FinePix E900

Технические характеристики

Матрица: 1/1,6-дюймовая ПЗС; 9 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 32—128 мм (в 35-миллиметровом эквиваленте)
Светосила: F2,8/F5,6
Экран: ЖК-дисплей с диагональю 2 дюйма (разрешение 115000 пикселей)
Увеличение: 4х оптическое и 7,6х цифровое
Диапазон выдержек: 15—1/2000 с
Максимальное разрешение фото: 3848x2616 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, RAW, AVI, WAV
Флэш-карты: xD-Picture Card
Встроенная память: 8,3 Мбайт
Источник питания: 2 батарейки типа AA
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 63x102x34 мм
Вес: 200 г (без аккумулятора)

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	поддерживает формат RAW
Сколько?	\$525
Где?	www.diginat.ru

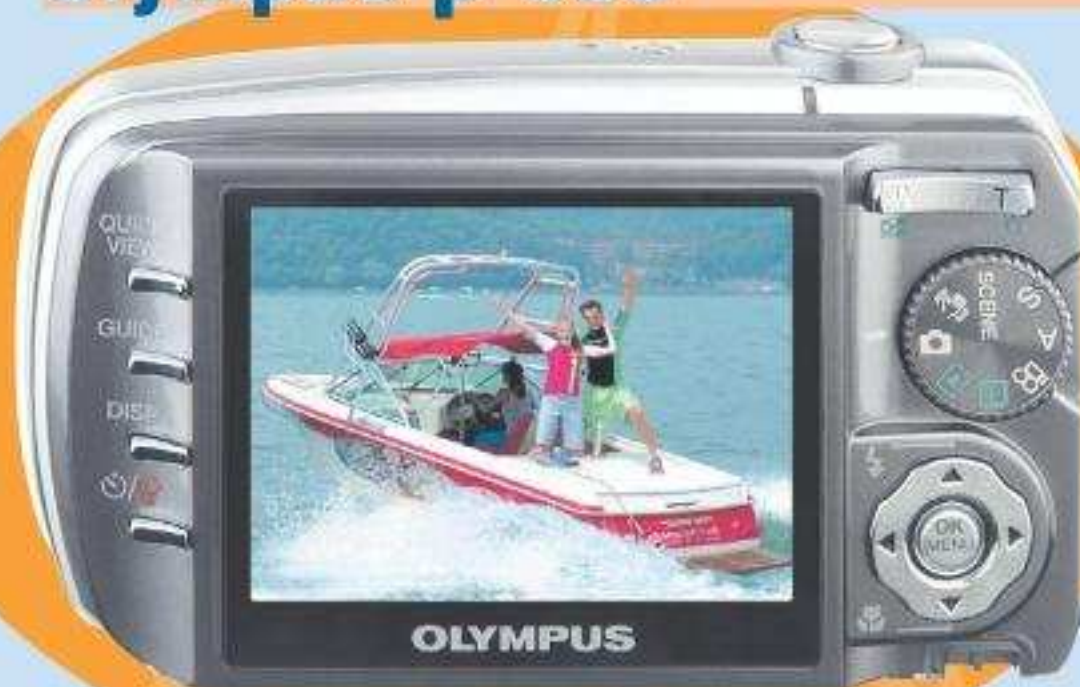
Формат **RAW** является неким компромиссом между емким **TIFF** и слабым в плане качества, но компактным **JPEG**. Этот формат использует сжатие без потерь, что позволяет настроить изображение на компьютере, где алгоритм постобработки на порядок лучше, чем в большинстве цифровых фотоаппаратов. При этом RAW-снимки места на карте памяти занимают не намного больше картинок в формате JPEG.

Еще не так давно RAW поддерживали только самые дорогие зеркальные камеры, но сегодня с этим форматом умеют работать и значительно более доступные аппараты. Например, **Fujifilm FinePix E900**. Эта модель оборудована матрицей с разрешением 9 мегапикселей и оптикой с возможностью 4х увеличения. Начинающим фотографам придется по душе обилие автоматических режимов съемки, а настоящие профи смогут воспользоваться ручными настройками.

Особого внимания заслуживает технология **Real Photo**, которая сводит на нет возможность появления смазанных снимков при дрожании камеры и быстром перемещении объекта, да и в условиях слабой освещенности фотографии получаются качественными именно благодаря Real Photo.



Olympus μ-800



Компания **Olympus** выпустила элегантную цифровую камеру с возможностью съемки VGA-роликов и набором технологий, призванных максимально упростить жизнь начинающему фотографу, которая называется **μ-800**. Аппарат выполнен в металлическом корпусе, которому не страшны ни дождь, ни снег, ни падения... Хотя это,

конечно, не значит, что камеру можно смело топить в ванной и регулярно ронять на асфальт с высоты в пару метров.

Пару слов о начинке камеры: в **μ-800** используется 8-мегапиксельная матрица и просветленный объектив с 3х оптическим зумом. Отснятый материал можно рассмотреть на 2,5-дюймовом экране. Новинка поддерживает технологию **BrightCapture**, которая позволяет улучшить качество съемки в условиях плохой освещенности. Единственный недостаток заклю-

Технические характеристики

Матрица: 1/1,8-дюймовая ПЗС; 8 млн эффективных пикселей
Объектив: фокусное расстояние 38—114 мм (в 35-миллиметровом эквиваленте)
Светосила: F2,8/F4,9
Экран: 2,5-дюймовый ЖК-дисплей (разрешение 215000 пикселей)
Увеличение: 3х оптическое и 5х цифровое
Диапазон выдержек: 1/2—1/2000 с
Максимальное разрешение фото: 3264x2448 точек
Запись видеоклипов: 640x480 (15 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, AVI, WAV
Флэш-карты: xD-Picture Card
Встроенная память: 19 Мбайт
Источник питания: 2 батарейки типа AA
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 58x103x33 мм
Вес: 182 г (без аккумулятора)

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	не боится дождя и падений
Сколько?	\$375
Где?	www.onlinetrade.ru

ный недостаток заключается в том, что при использовании этой функции максимальное разрешение фотографии составляет всего 3 мегапикселя. Хотя, если качество ночной съемки ощутимо улучшается, можно и пожертвовать возможностью печати снимков большого формата...

LG 26LZ5RV



Те времена, когда каждый россиянин грезил о «телеке» и модном видеоманитоне **GoldStar**, давно канули в лету. Корейская компания поменяла имя на **LG Electronics**, видеоманитофоны уступили свое место тоненьким DVD-проигрывателям, да и телевизоры нынче не простые, а на жидких кристаллах.

LG 26LZ5RV является удачным гибридом ЖК-телевизора с диагональю 26 дюймов и мультимедийного DVD-плеера. Над внешним видом этой модели создатели поработали на славу — дизайн радует взор. Но главное достоинство телевизора — ЖК-матрица с интеллектуальным процессором **XD Slim Engine**, который оптимизирует картинку и устраняет дрожание изображения. Встроенные декодеры **DTS** и **Dolby Digital** позволяют «видеодвойке» сводить многоканальный звук в обычные стерео. Правда, мощность динамиков системы составляет всего 7 Вт,

так что есть смысл задуматься о покупке серьезного набора акустики.

Технические характеристики
Диагональ экрана: 26 дюймов
Разрешение: 1280x768
Формат изображения: 16:9
Время отклика: 8 мс
Контрастность: 1200:1
Углы обзора: 178/178 градусов (по горизонтали/по вертикали)
Яркость: 600 кд/м²
Системы цветности: PAL/SECAM/NTSC
Аудиосистема: два динамика мощностью 7 Вт
Плеер: MPEG-4 (DivX 3.11/4.x/5.x, XviD), MP3, WMA, JPEG, DVD-Video, DVD-Audio, VCD, SVCD
Поддерживаемые типы дисков: CD, CD-R/RW, DVD, DVD-R/RW
Питание: сеть 220 В; 50 Гц
Размеры: 541x776x194 мм
Вес: 16 кг

Весь механизм DVD-проигрывания инженеры компании уместили в подставке телевизора. Плеер без проблем воспроизводит видеофайлы популярных форматов, а также звук в формате **MP3**, **WMA** и **JPEG**-картинки. Нажатием одной кнопки осуществляется переход от телеэфира к просмотру фильма. При желании телевизор даже можно подключить к компьютеру по цифровому видеointерфейсу... Словом, в новом творении **LG** есть все и сразу.

Что?	ЖК-телевизор со встроенным DVD-плеером
Почему?	представляет собой удачный симбиоз двух устройств
Сколько?	\$1400
Где?	www.lg.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ iRIVER

Иван Нечесов

Совсем недавно компания iRiver представила три Flash/MP3-плеера серии Т. Среди особенностей новой линейки стоит отметить компактность, оригинальный дизайн, удобство в работе и неплохую функциональность. Да и цена не кусается.

ПЕРЕЙДЕМ НА T10?

Наконец-то в линейке плееров iRiver появилась модель для любителей экстремального (и не только) спорта. Обязательно присмотритесь к плееру T10, если жизнь для вас не жизнь без сноуборда, роликов и вечерних пробежек по парку. Корпус плеера слегка изогнут, у основания — металлический карабин для крепления к рюкзаку, джинсам или специальному шнуру из комплекта поставки для ношения на шее. Корпус выполнен из пластика с металлическим каркасом, по бокам резиновые вставки.

Но, как говорится, не дизайном единым! T10 понимает музыку в форматах MP3, WMA и OGG Vorbis (ASF-файлы воспроизводить не умеет). В плеере реализованы один пользовательский и десять предустановленных режимов эквалайзера, спецэффекты объемного звучания и функция усиления низких частот TruBass специально для любителей тяжелой музыки.

Линейного входа у T10 нет, поэтому музыку с внешних устройств нельзя перекодировать. Зато лекцию на диктофон записать и радио послушать — всегда пожалуйста. На экране проигрывателя можно смотреть BMP- и JPEG-картинки. Дисплей размером один дюйм по диагонали — это, конечно, не экран ноутбука, но кое-что разглядеть можно.

В магазинах T10 представлен в корпусах трех различных цветов, соответствующих определенному объему встроенной памяти: зеленый — 256 Мбайт, красный — 512 Мбайт, оранжевый — 1 Гбайт.

T20 — СКРОМНЫЙ УНИВЕРСАЛ



Дизайн T20 значительно более сдержанный, нежели у предшественника: плеер выполнен в металлическом корпусе строгой формы и со стороны чем-то походит на решения знаменитой линейки iPod от Apple. Кнопки управления расположены на боковых панелях, экран

маловат. Металлический корпус не только выглядит современно, но еще и защищает плеер от ударов и царапин.

T20 поддерживает аудиофайлы MP3, WMA, OGG Vorbis и ASF. В распоряжении пользователя одиннадцать режимов эквалайзера, из которых десять установлены по умолчанию.

Теперь об особенностях. Питается T20 от встроенного аккумулятора, заряда хватает примерно на 15 часов работы без перерыва. Для подключения плеера к компьютеру шнур не требуется, так как в корпус встроен выдвижной USB-штекер. Отметим также наличие линейного входа и функции прямого кодирования в формат MP3 — плеер без проблем можно подключить к CD-проигрывателю или музыкальному центру для записи любых музыкальных композиций.

iRiver T20 поставляется в трех вариантах, которые различаются объемом встроенной памяти: 256 Мбайт, 512 Мбайт и 1 Гбайт. В зависимости от этого меняется цветовая гамма, а именно — цвет декоративной рамки корпуса.

T30 — СТИЛЬНАЯ МАЛЮТКА



Особого внимания заслуживает самый маленький представитель семейства Т — высококлассный MP3/WMA/OGG/ASF-плеер T30 со встроенной флэш-памятью объемом от 256 Мбайт до 1 Гбайт и поддержкой быстрого интерфейса USB 2.0. Его корпус также облачен в металлический каркас.

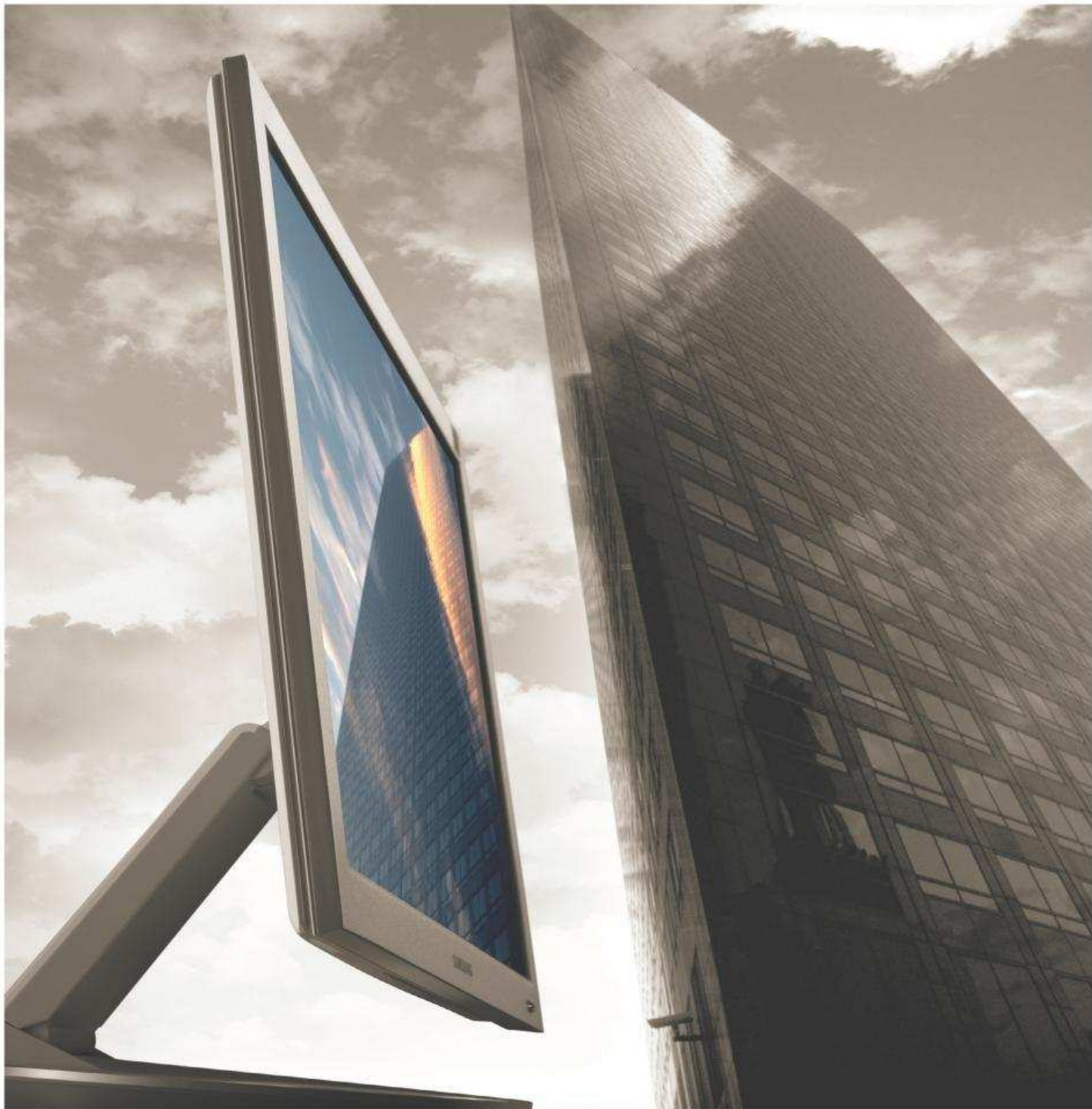
Пользовательский интерфейс T30 прост и интуитивно понятен. Плеер поддерживает ID3-теги и позволяет выбрать один из 40 языков меню, среди которых нашлось место и русскому. Одной AAA-батарейки плееру хватает на 20 часов работы.

Среди полезных функций — часы, таймер, будильник и диктофон с поддержкой функций SAD (оставляет запись при отсутствии звука) и AGC (использует специальное сжатие для уменьшения объема файла, а также оптимизирует качество записи). А вот встроенного FM-приемника нет — за компактность, как известно, нужно отдавать дань в обязательном порядке и зачастую не только деньгами.

Модель T30 представлена на рынке в четырех цветовых вариантах: серебристый (256 Мбайт), мягкий зеленый и небесно-голубой (512 Мбайт), розово-красный (1 Гбайт).

Модель T10 T20 T30 Дисплей 4-строчный ЖК-экран (65000 цветов) монохромный 3-строчный ЖК-экран с голубой подсветкой монохромный 4-строчный дисплей с голубой подсветкой Встроенная память 256, 512 Мбайт или 1 Гбайт

Поддерживаемые форматы файлов MP3, OGG Vorbis, WMA ASF, MP3, OGG Vorbis, WMA ASF, MP3, OGG Vorbis, WMA Источник питания AA-батарейка перезаряжаемый литиево-полимерный аккумулятор батарейка типа AAA Время работы без подзарядки до 53 часов до 15 часов до 24 часов Мощность выхода на наушники 15 мВт 15 мВт 15 мВт Интерфейс USB 2.0 Размеры 41x86x30 мм 27x58x15 мм 32x64x22 мм Вес 49 г 30 г 27 г Примерная цена \$190 (256 Мбайт), \$245 (1 Гбайт) \$145 (256 Мбайт), \$230 (1 Гбайт) \$150 (256 Мбайт), \$230 (1 Гбайт).



ИТ-решения Samsung для бизнеса

Не секрет, что многие преуспевающие компании выбрали технику Samsung для построения внутренней информационной структуры. Продукты Samsung помогают добиваться успеха в бизнесе как глобальным корпорациям, так и небольшим фирмам. Революционные технологии, используемые в наших ноутбуках, печатных устройствах и мониторах, позволяют Samsung по праву называться ведущей ИТ-компанией.



КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция *Kraftway Idea KR71*
от компании *Kraftway*

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В России немало производителей готовых компьютеров, однако лишь немногие занимаются этим на профессиональном уровне: используют поточную сборку, получают сертификацию и т.д. Сегодня речь пойдет именно о такой компании — о **Kraftway**, которая вот уже более десяти лет существует на рынке.

Экстерьер

Дизайн корпуса и черно-серебристая расцветка выглядят технично и современно, истинный hi-tech. Боковая панель у него стандартная, за ней размещен кожух, который находится прямо над процессором, — это сделано для эффективного отвода горячего воздуха от него. Сзади установлен большой 120-мм вентилятор, а в самый нижний разъем установлен брэклет с FireWire-портами. Спереди находится универсальный карт-ридер, а внизу — USB-порты и аудиовыходы, которые спрятаны за шторкой. За питание отвечает БП на 350 Вт.

Удивил нас тот факт, что кроме компьютера мы получили в комплекте поставки целый набор бонусов: приличную мультимедиа-клавиатуру и оптическую мышь черного цвета, а также **Антивирус Касперского** с лицензией на полгода, словарь **Lingvo 10** и **Windows XP Home Edition**.

Интерьер

Эта система установила сразу два рекорда для рубрики, а именно — впервые не установлен флоппи-дискковод и впервые мы видим **GeForce 7800 GTX!**

Радует, что все чаще за основу берут платы на базе про-

изводительного чипсета **NVIDIA nForce4 SLI Intel Edition**, в нашем случае — **GIGABYTE GA-8N-SLI Pro**. Это означает поддержку всей линейки процессоров **Intel**, включая **Pentium D**, возможность установки **DDR2 SDRAM** 667 МГц и наличие встроенного аппаратного брандмауэра, ну и куда без поддержки **SLI** — парочка слотов **PCIe x16** на месте, все остальное стандартно.

Выбран и современный процессор — **Pentium 4 640** (3,2 ГГц). Собственно, эта 6-я серия камней от Intel оказалась самой удачной за последнее время. Тот факт, что в **Kraftway Idea KR71** установлена **GeForce 7800 GTX** 256 Мбайт, заинтриговал: новое поколение видеокарт на голову выше предшественников, особенно это видно в играх последнего поколения, где используется много сложных эффектов.

На первое время винчестера **Western Digital WD2500** с родной поддержкой **SATA II** и объемом 250 Гбайт хватит за глаза, однако не стоит забывать о возможности установки **RAID**-массива, для чего понадобится еще один винт. Довершают конфигурацию две планки **DDR2**-памяти по 512 Мбайт и оптический привод на все руки — **NEC ND-3540A**.

Тестирование и заключение

Производительность мы измеряли с помощью **PCMark 04 1.30** и **3DMark 05 1.20**, игр **Far Cry 1.32** и **DOOM 3 1.3**, которые тестировали в разрешениях 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 в легком и тяжелом режимах (анизотропная филь-

Технические характеристики

Корпус	Foxconn CasEdge TH-02 (Middle Tower, 350 Вт)
Процессор	Intel Pentium 4 640 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт)
Кулер	Foxconn NBT-CMI7751BX-C
Материнская плата	GIGABYTE GA-8N-SLI Pro (NVIDIA nForce4 SLI IE, Socket 775, ATX)
Память	2x512 Мбайт Samsung DDR2 SDRAM 533 МГц
Видеокарта	NVIDIA GeForce 7800 GTX 256 Мбайт (PCIe x16, NVIDIA GeForce 7800 GTX)
Оптический привод	NEC ND-3540A (IDE)
Жесткий диск	Western Digital WD2500 250 Гбайт (Serial ATA II, 7200 об./мин., 8 Мбайт)
Звук	Встроенный аудиокодек Realtek ALC850
Дополнительно	Встроенный карт-ридер, Антивирус Касперского, Lingvo 10, MS Windows XP Home Edition, клавиатура, мышь
Цена (\$)	1500

Игровые тесты

Разрешение	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Far Cry 1.33 (демка Regulator)				
Ultimate	75,8	75,6	72,8	60,4
Ultimate + FSAA x4, AF x16	73,2	63,5	52,2	38,6
Ultimate + HDR x7, AF x16	67,6	54,7	40,5	23,6
DOOM 3 1.3 (демка demo1)				
Ultra	78,9	78,7	75,9	57,1
Ultra + FSAA x4	76,4	65,3	51,6	36,5

Синтетические тесты

PCMark 04 1.30		
Overall		5087
CPU	Memory	HDD
4985	5354	5230
3DMark 05 1.20		7045

трация — **AF** и полноэкранное сглаживание — **FSAA**, а в **Far Cry** еще запускали **HDR**-эффекты.

Kraftway Idea KR71 замечательно справился с играми последнего поколения, можно даже без проблем играть в тяжелых режимах на очень высоких разрешениях. И главная причина здесь кроется в использовании **GeForce 7800 GTX**, остальные компоненты подобраны грамотно, так что конфигурация получилась очень сбалансированной, без слабых мест. Другой отличительной чертой компьютера стал богатый комплект поставки и наличие подробной документации и руководства пользователя. Отдельного внимания заслуживают качественная сборка и гарантия на три года. По итогам можно сказать только одно: **Kraftway Idea KR71** по праву заслужил от нас награду «Выбор редакции» и станет достойным выбором требовательного игрока.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию **Kraftway** (www.kraftway.ru).

FOXCONN®

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий
в технологиях будущего.

www.foxconnchannel.com
www.foxconn.ru

Foxconn — торговая марка Hon Hai Precision Industry Co., Ltd — мирового лидера в области высокотехнологичных решений. Foxconn — крупнейшая частная тайваньская компания, №1 в мире по OEM-поставкам системных плат, разъемов и корпусов для ПК, №2 в мире по выпуску систем охлаждения. В 2004 году объем продаж компании превысил \$16 млрд. Количество сотрудников, занятых на предприятиях Foxconn по всем странам мира, более 160 тысяч человек.

Since its listing in 1991, the company has grown significantly in terms of revenues and profit. It now has a market capitalization of over \$6 billion USD.

Foxconn is the registered trade name for Hon Hai Precision Industry Co., Ltd. ("Foxconn") is the global leader in providing mechanical solutions. It is the largest manufacturer of connectors for use in PCs in Taiwan and a leading manufacturer of connectors and cable assemblies in the world. The company also manufactures enclosures primarily for desktop PCs and PC servers.

MOTHERBOARDS



Foxconn 955X7AA

- Чипсет Intel 955X; поддержка Dual Core CPU;
- FSB 1066 / 800 MHz;
- Dual channel DDR2 533/667 x4 DIMMs with ECC;
- P-ATA x 3, S-ATAII x 4, S-ATA x 4;
- PCIe x16, 3 x PCIe x1;
- 7.1 channel, HAD;
- Dual Broadcom GbE LAN;
- IEEE 1394b & 1394a (Fire Wire);
- до 8 портов USB 2.0



Foxconn 915PL7AE

- Чипсет Intel 915PL;
- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU;
- FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs;
- 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0;
- 1 x PCIe x16, 1 x PCIe x1, 3 x PCI, 1 x FGE 8X;
- Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2x мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.



WinFast NF4UK8AA

- Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;
- Socket 939 для AMD Athlon™ 64/64FX CPU;
- FSB 2000 MT/s, HyperTransport™;
- до 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266;
- 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI;
- 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0

CASES 'n' COOLERS

TH-202 "Diabolic"



TLA-624



TW-082



TS-001



TPS-230



CMI-30 CMAK81CN



Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей
Легендарные блоки питания FSP, HiPro, CWT • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов
Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях
Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

Москва: Pronetgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; НИКС - (095) 974-3333; Полярис - (095) 755-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮЖК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; Курчатск: КомпьюЛэнд - (07131) 2-31-22; Липецк: Регард - (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ "Next computer" - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ "Next computer" - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Ником-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирск: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязань: Ultra - (0912) 205-205; Самара: Прага - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Стек - (3822) 554-554; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) - 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-8717; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.

ASBIS ASBIS
www.asbis.ru

Dina Victoria
www.dvcomp.ru

merlion MERLION
www.merlion.ru

Тринити Лоджик
www.tl-c.ru



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

За прошедший месяц немного изменилось, однако все же есть несколько очень интересных моментов. Так, например, **DDR2**-память стала дешевле классической **DDR SDRAM**, в связи с чем практически все конфигурации **Intel** перешли на новые рельсы. В продаже появились игровые клавиатуры **Zboard Ultimate Gaming Keyboard** и мышки **Logitech G5**. И это еще далеко не все...

Мы подготовили наши конфигурации по ценам из прайс-листов www.ultracomp.ru, www.aldi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$500»). Компьютеры этой категории представляют системы начального уровня. Эти рабочие лошади справятся с большинством современных игр, хотя многого от них не ждите.

Здесь все по-старому: как обычно, выстраиваем системы на базе процессоров **Sempron 2500+** и **Celeron D 315**, за основу взяли недорогие платы **Biostar K8NHA Grand (NVIDIA nForce3 250)** и **ASRock P4i65PE (Intel 865PE)** соответственно. Пока новое поколение видеокарт не торопится завоевывать рынок, а от **ATI** вестей нет, приходится использовать все тот же **Radeon 9550** с

128 Мбайт. На роль жесткого диска мы взяли надежный и быстрый винчестер от **Hitachi** на 80 Гбайт. Серебристый корпус **Step Domino (350 Вт)** хорошо впишется в любой интерьер.

Чтобы выжать максимум кадров в секунду в играх, советуем поставить видеокарту **MSI NX6600-VTD128** с функцией **VIVO** и добавить еще 256 Мбайт оперативной памяти — она никогда не бывает лишней. При желании можно заменить процессор на более быстрый — **Sempron 3000+** и **Celeron D 340** соответственно.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Игровые системы этой категории представляют собой довольно мощные компьютеры, на которых можно спокойно играть во все современные игрушки и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

В пару с **Sempron 3100+** и **Celeron D 340J** мы взяли функциональную плату **EPoX EP-8NPAJ (NVIDIA nForce4-4X)** и **MSI 915P Combo2-F** на базе **Intel 915P**. И если для **AMD** мы выбрали **DDR**-память от **Goodram**, то для **Intel** — **DDR2 SDRAM** от **Samsung**. Ничего интересного в этом факте не было бы, если бы не одно «но» — **DDR2 SDRAM** стала дешевле обычной **DDR SDRAM**! За видео отвечает

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-57 (Socket 939, 2,8 ГГц, FSB 2000 МГц, 1024 кбайт, BOX)	1154,00
Материнская плата: Gigabyte GA-K8NXP-SLI (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, SLI, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	176,00
RAM: 2x Corsair XMS TWINX1024-3200PRO DDR SDRAM PC3200 1024 Мбайт	421,00
Видеокарта: 2x Gigabyte GV-NX78X256V-B 256 Мбайт (PCIE, GeForce 7800 GTX, DVI, VIVO, Retail)	1267,40
HDD: Western Digital Raptor 740GD 2x74 Гбайт (Serial ATA, 10000 об/мин, 8 Мбайт)	360,00
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD-RW 8x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	49,40
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковая карта: Creative AUDIGY 4 Pro (PCI, Retail)	222,60
Корпус: Thermaltake VA9560SWAE Kandalf SuperTower (USB, FireWire, Audio, FAN, 560 Вт, ATX)	304,50
Колонки: Microlab AH500 (5x32 Вт сателлиты + 80 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	223,60
Мышь: Logitech G5 Laser Mouse (USB)	91,80
Клавиатура: IDeazon Zboard Ultimate Gaming Keyboard ZBD101 (USB)	58,00
Монитор: ViewSonic VX924 (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	502,40
Итого:	4837,10
Опция 1: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	44,10
Опция 2: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	114,40
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	59,30
Со всеми наворотами:	5054,90

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 2500+ (Socket 754, 1,4 ГГц, FSB 400 МГц, 256 кбайт, BOX)	60,10
Материнская плата: Biostar K8NHA Grand (Socket 754, NVIDIA nForce3 250, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	62,70
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,80
Видеокарта: Palit Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, OEM)	55,80
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	56,70
Оптический привод: BenQ 1650V-0F1 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 50x, OEM)	20,90
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: Step Domino MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 350 Вт, ATX)	42,50
Колонки: Jetbalance JB-206 (2x3 Вт RMS, Retail)	12,10
Мышь: Logitech Wheel Mouse Optical SBF-90 (оптическая, PS/2)	6,40
Клавиатура: Genius KB06X (PS/2)	6,60
Монитор: LG Flatron F700B (17 дюймов, 1280x1024)	129,20
Итого:	485,20
Замена 1: AMD Sempron 3000+ (Socket 754, 2,0 ГГц, FSB 400 МГц, 128 кбайт, BOX)	32,90
Замена 2: MSI NX6600-VTD128 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, VIVO, OEM)	93,70
Замена 3: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD-RW 8x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	28,40
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,80
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	704,80

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 315 (Socket 478, 2,267 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX)	72,50
Материнская плата: ASRock P4i65PE (Socket 478, Intel 865PE, DDR400, AGP, Ultra ATA, SATA, Sound, USB, LAN, ATX)	63,80
RAM: Hynix DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,80
Видеокарта: Palit Radeon 9550 128 Мбайт (AGP, Radeon 9550, TV-Out, DVI, OEM)	55,80
HDD: Hitachi HDS728080PLA380 80 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	56,70
Оптический привод: BenQ 1650V-0F1 (IDE, DVD-ROM 16x/CD-ROM 50x, OEM)	20,90
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: Step Domino MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 350 Вт, ATX)	42,50
Колонки: Jetbalance JB-206 (2x3 Вт RMS, Retail)	12,10
Мышь: Logitech Wheel Mouse Optical SBF-90 (оптическая, PS/2)	6,40
Клавиатура: Genius KB06X (PS/2)	6,60
Монитор: LG Flatron F700B (17 дюймов, 1280x1024)	129,20
Итого:	498,70
Замена 1: Intel Celeron D 340 (Socket 478, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX)	30,40
Замена 2: MSI NX6600-VTD128 128 Мбайт (AGP, GeForce 6600, DVI, VIVO, OEM)	93,70
Замена 3: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD-RW 8x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	28,40
Опция 1: USR Sportster 3091 PCI Internal + Voice (OEM)	14,30
Опция 2: Hynix DDR SDRAM PC3200 256 Мбайт	25,80
Опция 3: геймпад Logitech Dual Action Gamepad (USB)	24,50
Со всеми наворотами:	715,80

Совместимость с AGP и PCI Express видеокартами

775i915PL-SATA2

Socket LGA775 для процессоров Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915PL

- FSB800МГц (1.6GT/s), двухканальная память DDR400, поддержка EM64T
- PCI Express x 16 слот
- AGI Express слот (по умолчанию PCI Express x1, но может быть настроен и на PCI Express x4)
- Наличие слота PCI Express x1 для других высокоскоростных периферийных карт
- Мультимониторность: поддержка до 4 мониторов
- Встроенный контроллер PCI Express SATAII, позволяющий максимально эффективно использовать SATAII HDD
- 1 IDE порт (ATA100)
- Поддержка 4 портов Serial ATA 1.5Gb/s, 1 порта SerialATAII 3.0Gb/s и 1 порта IDE
- 7.1-канальный звук высшего качества, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука

Вперёд в будущее
С ASRock!



Материнская плата
Мы достигли
Совершенства!

775Dual-915GL

Мировой патент: ASRock A.G.I. Express и ASRock A.G.I.8X
Расширение видеовозможностей платформы 915GL

Socket LGA775 для процессора Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915GL

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400
- Интегрированное графическое ядро Intel Media Accelerator 900 (поддержка H/W DirectX 9.0, поддержка динамического распределения видеопамати)
- AGI Express слот, поддерживающий видеокарту PCI Express
- AGI слот, поддерживающий видеокарту AGP8X
- Мультимониторность: поддержка до 5 мониторов
- Поддержка 4 портов SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



P4Dual-915GL

Мировой патент: ASRock A.G.I. Express и ASRock A.G.I.8X
Расширение видеовозможностей платформы 915GL

Socket 478 для процессора Intel Pentium 4/Celeron D на базе чипсета Intel 915GL

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400
- Интегрированное графическое ядро Intel Media Accelerator 900 (поддержка H/W DirectX 9.0, поддержка динамического распределения видеопамати)
- AGI Express слот, поддерживающий видеокарту PCI Express
- AGI слот, поддерживающий видеокарту AGP8X
- Мультимониторность: поддержка до 5 мониторов
- Поддержка 4 портов SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



775i65PE

Первая в мире материнская плата на чипсете 865, поддерживающая двухъядерные процессоры Pentium D и XE с частотой шины 1066 МГц

Socket LGA775 для процессора Intel Dual Core Pentium XE и Pentium D / Pentium 4 / Celeron D на базе чипсета Intel 865PE

- FSB1066MHz/800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- Bypass Access Technology (BAT) для повышения производительности системы
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



* Поддерживается в режиме сверхклинка

P4i65PE

Socket 478 для процессора Intel Pentium 4 / Celeron D на базе чипсета Intel 865PE

- FSB800MHz, двухканальная память DDR400, AGP8X
- Bypass Access Technology (BAT) для повышения производительности системы
- Поддержка SerialATA 1.5Gb/s
- 7.1-канальный звук высшего качества
- 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: поддержка 4 портов USB2.0, разъем для 7.1-канального звука



* Комплектация и внешний вид продукции может изменяться без уведомления. * Бренд и названия продукции являются торговыми марками соответствующих компаний. * Любые изменения, внесенные пользователем, не покрываются гарантией



Москва
Тел. (095) 234-9939
Санкт-Петербург
Тел. (812) 718-8222
<http://www.elko.ru>



Москва
Тел. (095) 995-2575
Санкт-Петербург
Тел. (812) 324-2860
<http://www.ocs.ru>



Москва
Тел./факс (095) 974-3333
<http://www.nix.ru>



Москва
Тел. (095) 775-7566
Санкт-Петербург
Тел. (812) 336-3777
<http://www.ultracomp.ru>



www.asrock.com

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3100+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 400 МГц, 256 кбайт, BOX)	107,10
Материнская плата: EPoX EP-8NPAJ (Socket 754, NVIDIA nForce4-4X, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	85,60
RAM: Goodram DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	95,60
Видеокарта: ASUS EN6600 Silencer/TD 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	149,50
HDD: Western Digital 1200JS 120 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	81,90
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	49,40
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: ASUS TA-212 MiddleTower (USB, Audio, FireWire, Fan, 360 Вт, ATX)	68,20
Колонки: Defender Mercury SPK-720 (2x25 Вт RMS)	60,50
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	35,70
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia (PS/2, Retail)	18,90
Монитор: Samsung 152X (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	222,60

Итого: 981,40

Замена 1: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 754, 1,8 ГГц, FSB 800 МГц, 512 кбайт, BOX)	59,30
Замена 2: ASUS EN6600GT/HTD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	80,50
Замена 3: Acer AL1714sm Multimedia (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	40,70
Опция 1: Western Digital 1200JS 120 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	81,90
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педаль Thrustmaster Enzo Wireless	79,40

Со всеми наворотами: 1363,90

ASUS EN6600 Silencer/TD с пассивной, а значит, и бесшумной системой охлаждения. Вся эта мощь заключена в стильный корпус TA-212 от ASUS. Пара колонок Defender Mercury SPK-720 обеспечат глубокое погружение в атмосферу игр. Уже привычно мы предлагаем вам 15-дюймовый ЖК-монитор Samsung 152X, при желании и возможностях его имеет смысл заменить на 17-дюймовую панель AL1714sm Multimedia от Acer. Правда, стоит сразу заметить, что в этом случае лучше поставить более мощную видеокарту, например на базе GeForce 6600 GT. Если остальные замены вполне стандартны для AMD, то для фанатов Intel мы припасли сюрприз — Pentium 4 6-й серии подешевел, и вполне можно позволить себе купить

быстрый Pentium 4 630 (3,0 ГГц).

Займи, но купи (категория «Больше \$1000»). Здесь у нас подобраны конфигурации компьютеров, которые можно без преувеличения назвать мощными! Тут вам и быстрый процессор, и производительная видеокарта, и кристальный многоканальный звук.

Для платформы от AMD все по-старому, почти: Athlon 64 3000+ работает в связке с платой на базе NVIDIA nForce4 SLI (!), в случае с Intel мы перешли на процессор Pentium 4 630, о котором говорили чуть раньше. Как и в предыдущем случае, мы отказались от уходящей со сцены DDR-памяти в пользу DDR2 SDRAM. Видеокарта Albatron PC6600GT на базе GeForce 6600 GT вполне справится

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 340J (Socket 775, 2,93 ГГц, FSB 533 МГц, 256 кбайт, BOX)	109,50
Материнская плата: MSI 915P Combo2-F (Socket 775, Intel 915P, DDR400 + DDR2-533, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX, Retail)	100,70
RAM: Samsung DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт	94,60
Видеокарта: ASUS EN6600 Silencer/TD 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600, DVI, TV-Out, Retail)	149,50
HDD: Western Digital 1200JS 120 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	81,90
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	49,40
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Корпус: ASUS TA-212 MiddleTower (USB, Audio, FireWire, Fan, 360 Вт, ATX)	68,20
Колонки: Defender Mercury SPK-720 (2x25 Вт RMS)	60,50
Мышь: Logitech MX510 Optical (USB + PS/2)	35,70
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia (PS/2, Retail)	18,90
Монитор: Samsung 152X (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	222,60

Итого: 997,90

Замена 1: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	84,80
Замена 2: ASUS EN6600GT/HTD256 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, Retail)	80,50
Замена 3: Acer AL1714sm Multimedia (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	40,70
Опция 1: Western Digital 1200JS 120 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	81,90
Опция 2: геймпад Thrustmaster Wireless Dual Trigger (USB)	40,70
Опция 3: руль+педаль Thrustmaster Enzo Wireless	79,40

Со всеми наворотами: 1405,90

с современными играми, однако для большего комфорта и большей скорости стоит обратить свои взоры на GeForce 6800 GT — дорого, но оно того стоит.

Необычный корпус Sunbeam TRIO и акустическая система стандарта 5.1 I-Trigue 5600 от Creative будут прекрасно смотреться вместе. Ну и какая же игра без большого монитора ViewSonic VE710S со временем отклика 8 мс и геймерской мышки Logitech MX518.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Эти компьютеры можно назвать очень просто и емко с большой буквы — Мечта геймера!

Серия процессоров Athlon 64 FX, судя по всему, долго еще будет на пике популярности среди любителей экстремальной скорости. И на этот

раз мы выбрали Athlon 64 FX-57, а в дополнение к нему Gigabyte GA-K8NXP-SLI и парочку видеокарт на базе GeForce 7800 GTX. Для такой прожорливой системы не помешает поставить корпус с мощным блоком питания, например Thermaltake Kandalf (560 Вт). Оружием для борьбы с монстрами и другой нечистью станет мышь Logitech G5 и Ideazon Zboard Ultimate Gaming Keyboard со сменными раскладками. Особенностью клавиатуры является то, что для нее периодически выпускают тематические раскладки по играм (Battlefield 2, Doom 3 и т.д.).

Спонсор рубрики
«Разумный компьютер»
— «РиК»
(www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1,8 ГГц, FSB 1600 МГц, 512 кбайт, BOX)	168,00
Материнская плата: Gigabyte GA-K8N Pro-SLI (Socket 939, NVIDIA nForce4 SLI, DDR400, PCIE, Ultra ATA, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	140,80
RAM: Goodram DDR SDRAM PC3200 2x512 Мбайт	95,60
Видеокарта: Albatron PC6600GT 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, OEM)	192,10
HDD: Hitachi HDT722516DLA380 SATA2 160 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,10
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	49,40
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 Value 7.1 (PCI, OEM)	42,50
Корпус: Sunbeam TRIO MiddleTower (Audio, USB, Fan, 400 Вт, ATX)	110,30
Колонки: Creative I-Trigue 5600 (5x8,5 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	173,30
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	55,90
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia (PS/2, Retail)	18,90
Монитор: ViewSonic VE710S (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	294,00

Итого: 1432,30

Замена 1: AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939, 2,2 ГГц, 512 кбайт, BOX)	70,40
Замена 2: Gigabyte GV-NX68T256D-H 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	208,10
Замена 3: ViewSonic VA902 (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	45,90
Опция 1: Hitachi HDT722516DLA380 SATA2 160 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,10
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	114,40
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00

Со всеми наворотами: 2048,10

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium 4 630 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	194,30
Материнская плата: ASUS P5GD2-X (Socket 775, Intel 915P, DDR2-533, PCIE, Sound, Ultra ATA, SATA RAID, USB, GbLAN, ATX)	110,00
RAM: Samsung DDR2 SDRAM PC2-4200 2x512 Мбайт	94,60
Видеокарта: Albatron PC6600GT 128 Мбайт (PCIE, GeForce 6600 GT, DVI, TV-Out, OEM)	192,10
HDD: Hitachi HDT722516DLA380 SATA2 160 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,10
Оптический привод: NEC ND-3540A (IDE, DVD+R9 8x/DVD-R9 6x/DVD±R 16x/DVD+RW 8x/DVD-RW 6x/DVD-ROM 16x/CD-R 48x/CD-RW 32x/CD-ROM 48x, OEM)	49,40
Дисковод: Sony 3,5-дюймовый, 1,44 Мбайт	6,40
Звуковая карта: Creative AUDIGY 2 Value 7.1 (PCI, OEM)	42,50
Корпус: Sunbeam TRIO MiddleTower (Audio, USB, Fan, 400 Вт, ATX)	110,30
Колонки: Creative I-Trigue 5600 (5x8,5 Вт колонки + 24 Вт сабвуфер, пульт ДУ)	173,30
Мышь: Logitech MX518 Gaming-Grade Optical (USB + PS/2)	55,90
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia (PS/2, Retail)	18,90
Монитор: ViewSonic VE710S (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	294,00

Итого: 1426,80

Замена 1: Intel Pentium 4 650 (Socket 775, 3,4 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	95,50
Замена 2: Gigabyte GV-NX68T256D-H 256 Мбайт (PCIE, GeForce 6800 GT, DVI, TV-Out, Retail)	208,10
Замена 3: ViewSonic VA902 (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	45,90
Опция 1: Hitachi HDT722516DLA380 SATA2 160 Гбайт (Serial ATA 2, 7200 об/мин, 8 Мбайт)	85,10
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Cordless Rumblepad 2 (USB)	39,90
Опция 3: руль+педаль Logitech MOMO Racing Force Feedback (USB)	114,40
Опция 4: джойстик Logitech CordlessFreedom 2.4 (USB)	52,00

Со всеми наворотами: 2067,70

Открой для себя новую реальность



Благодаря компьютеру Flextron VIP
на базе процессора Intel® Pentium® 4
с технологией HT Вы сможете
наслаждаться реалистичными
компьютерными играми.



САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ:

ст.м."Бабушкинская", ул.Сухонская, 7А (095)105-6447
ст.м."Улица 1905 года", ул.Мантулинская, 2 ... (095)105-6445
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (095)105-6442

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м."Бабушкинская", ул.Молодцова, 1 (095)105-6447
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16 (095)105-6441



3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Пункт обмена валюты • Оплата кредитными картами • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров • Магазин компьютерной литературы • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте

www.w.fcenter.ru

Intel, корпорация Intel, Intel Inside, корпорация Intel Inside, Intel Centrino, корпорация Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.



интернет-магазин



www.fcenter.ru



Новое Фото-Интернет кафе уже открыто! На базе компьютеров FLEXTRON.
Фото 10x15=5 руб., чашка кофе=35 руб., Интернет=50 руб.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Разрешите обратиться, товарищ Горячев. У меня к вам простой и незатейливый вопрос: чьи процессоры более стабильные — от Intel или AMD. Вроде традиционно считается, что камни от AMD глючнее. Может быть, я не прав?

Все зависит от того, о каких ошибках вы говорите. Если вы имеете в виду ошибки вычисления, то шанс того, что они произойдут, ничтожно мал на обоих процессорах.

Пусть синие экраны и зависания, прерываемые только кнопкой сброса, не наводят на мысль о проблемах с процессором, обычно они вызваны браком других комплектующих компьютера.

Возможно, репутацию глючности продукция AMD приобрела из-за того, что на них собирают крайне дешевые системы. Часто процессоры компании устанавливают вместе с дешевыми системными платами и видеокартами no-name. Понятно, что такое железо виснет, а все шишки падают на процессор. Поэтому наш вам совет — не экономьте на комплектующих. Лучше переплатить \$20—30 и спокойно наслаждаться играми и не волноваться за свой компьютер.

Однако были времена, когда процессоры от AMD были хуже аналогов от Intel. Тогда первая компания стояла во втором эшелоне вместе с Cyrix и Co. Процессоры K5 и K6 частенько являлись причиной сбоев. Но сейчас ситуация иная и называть продукцию AMD менее стабильной — язык не повернется.



Я наткнулся в интернете на информацию о службе QoS (Quality of Service). По полученным мной данным, сей злобный сервис съедает 20% трафика любого интернет-канала независимо от того, Dial-up это или выделенная линия. Отсюда мой вопрос: что это за служба, правда ли она ест пропускную способность и, собственно, зачем было встраивать ее в Windows?

Тема вредности QoS изъезжена вдоль и поперек. В каждом FAQ по Windows есть раздел о том, как удалять данную службу, а к советам прилагаются проклятия в адрес Microsoft.

Но я не буду столь резок в оценках. Quality of Service отнюдь не изобретение Microsoft. Технология широко используется в больших локальных сетях предприятий. Сейчас сети значительно расширяются, причем делают это быстро и хаотично, подчас в ущерб производительности. Одновременно с этим приложения становятся все более чувствительными к пропускной способности канала. Все это приводит к необходимости создания системы автоматической программной регуляции сетевых соединений. Таковой и является QoS. Естественно, Microsoft не могла пропустить подобную технологию, так и был создан этот сервис.

Суть технологии состоит в том, что приложения, знающие команды QoS API, могут выделить себе часть трафика и/или объявить себя наиболее приоритетными. Далее в дело вступают различные технологии, зашитые в службу. Они обеспечивают конкретному приложению необходимую пропускную способность. QoS должна быть всегда готова к появлению таких программ, поэтому и держит про запас 20% от скорости канала.

QoS больше подходит крупным компаниям, но не домашним пользователям. Я рекомендую отключить QoS и посмотреть, как работает канал без этой службы. Отключить или настроить ее можно следующим образом: запустите программу «Локальная политика» (наберите в меню «Выполнить...» `gpedit.msc`). Далее идите в закладку «Политика. Локальный компьютер» → «Административные шаблоны» → «Сеть» → «Диспетчер пакетов QoS». Теперь выберите вкладку «Ограничить резервируемую пропускную способность», кликнув по ней два раза. В появившемся окне иди-

те во вкладку «Включить», а чуть ниже выставите значение 0%. После этого перезагрузите ПК, чтобы изменения вступили в силу.

Если пункт «Диспетчер пакетов QoS» отсутствует, значит, служба даже не установлена и никаких ограничений скорости канала у вас нет.



Здравствуй, уважаемый товарищ Горячев. В последнее время все чаще встречаюсь с термином «фишинг». Примерно знаю, что это такое — вид мошенничества с целью заполучить некоторую конфиденциальную информацию. Однако хотелось бы получить более полную информацию и услышать ваше мнение.

В последнее время этот вид интернет-мошенничества быстро набирает обороты и становится одним из основных методов обмана. На Западе за прошлый год на удочку попались два миллиона человек. Общая сумма потерь — \$2,4 млрд. Полиция США и Великобритании регулярно проводит операции по поимке мошенников и заводит сотни уголовных дел. Ожидается, что в грядущей Windows Vista будут механизмы по борьбе с этим видом мошенничества.

В переводе с английского слово фишинг (fishing) означает рыбалку. Мошенники закидывают в сеть удочку, рассылая электронные письма. Самой распространенной схемой является отправка сообщения с просьбой предоставить реквизиты кредитной карты клиентам банков. Для большей убедительности создается копия банковского сайта, на котором пользователи вводят свои данные. Применяются и другие варианты: фальшивые интернет-магазины, платные сайты и так далее.

Чтобы защититься от «рыбаков», в первую очередь нужно быть внимательным. При получении письма с просьбой предоставить данные кредитной карточки внимательно прочитайте его. Если в сообщении присутствуют ошибки, содержатся только унифицированные обращения в стиле «Уважаемый клиент», стоит отнестись к нему с подозрением. Также, если письмо написано таким тоном, будто вас хотят спасти от какой-то неприятности, лучше позвонить в банк и проверить полученную информацию. В общем — прежде чем предоставить какую-то информацию о своих сбережениях, стоит хорошенько изучить полученное письмо.

В любом случае давать PIN-код нельзя никому и ни при каких обстоятельствах. Об этом говорят в любом банке при получении карты.



Здравствуй, товарищ Горячев! Помогите разрешить конфликт устройств. У меня не могут ужиться два устройства — USB-контроллер и модем. Они оба стоят на IRQ 19. Скажите, какими способами можно устранить этот конфликт?

Во-первых, устройства, висящие на одном IRQ, далеко не всегда конфликтуют. Есть примеры, когда на одном прерывании «висели» сразу три устройства: видео-, звуковая и сетевая карты. Компьютер работал быстро и без сбоев. В отдельных случаях такое соседство может приводить к сбоям.

Если вы используете операционные системы Windows 9x/ME, в первую очередь зайдите в BIOS и посмотрите приоритеты по IRQ для различных устройств. Точных названий разделов и пунктов меню BIOS я назвать не могу, так как на всех компьютерах они разные.

Начиная с Windows 2000 все перестановки в BIOS бесполезны. ОС выставляет прерывания так, как ей нравится. Под Windows 2000 переключать IRQ неудобно. Сначала нужно выключить ACPI в BIOS. Затем найти в устройствах «Компьютер с поддержкой ACPI» и изменить его на «Стандартный компьютер». Перезагрузитесь и заново ставьте слетевшие драйвера на устройство. Далее проверяем конфликты. Если конфликты есть, то находим в устрой-

стве «Стандартный компьютер» пункт «Управление IRQ». Там нужно вручную разрешить конфликты, переключив устройства на разные прерывания.

Для того чтобы не слетали драйвера при изменении типа компьютера, нужно создать дополнительную копию файлов ядра (**ntoskrnl.exe** и **hal.dll** в папке **Windows\system32**) и прописать их загрузку вторым пунктом в **boot.ini** (написать их имена с параметрами **/hal** и **/kernel**). В любом случае систему можно будет восстановить.

В **Windows XP** все проще. В первую очередь стоит отключить неиспользуемые или редко используемые устройства. Например, сейчас отмирают **COM**-порты, а прерывания они занимают, если у вас **USB**-принтер — **LPT**-порт также в топку. Отключить устройства можно следующим образом: зайдите в свойства значка «Мой компьютер» → «Оборудование» → «Диспетчер устройств» и выберите пункт «Отключить» в контекстном меню устройства.

Возможно, все устройства будут перепрыгивать с одного **IRQ** на другой одновременно, попробуйте переставить одно или несколько конфликтующих устройств с одного слота на другой. Если и это не помогает, переключайте **IRQ** вручную. Для этого заходим в свойства устройства, переходим к закладке «Ресурсы» и выбираем пункт «IRQ». Меняем прерывание конфликтного устройства на любое свободное.



Здравствуй, академик компьютерного железа Дмитрий Горячев. Прошу вас ответить на мой вопрос. Недавно я накачал из Сети информации о том, как настроить систему на максимальную производительность. Однако моим экспериментам мешает сама Windows! Я не могу работать со многими системными файлами и динамическими библиотеками (файлами .dll). Как мне отключить эти запреты?

За неприкосновенность системных файлов **Windows** отвечает служба **File Protection System** (Система защиты файлов). Отключив ее, вы можете сделать с **Windows** все, что заблагорассудится. Первым делом откройте **regedit**. Найдите ключ: **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon**. Значение **ffff9d** параметра **SFCDisable** выключает систему защиты, а значение **0** включает ее. Полный список значений таков: **1** — в таком режиме защита выключена, но при следующей загрузке будет задан вопрос о восстановлении данной системы. Со значением **2** система будет выключена только на одну сессию. **ffff9d** — полное отключение. Изменения вступят в силу после перезагрузки компьютера.

Для отключения защиты файлов под **Windows 2000 SP2** и **Windows XP** (чистая и **SP1**, **SP2**) нужно выполнить несколько дополнительных действий. Вам придется воспользоваться шестнадцатеричным редактором и работать в другой ОС. Мы будем редактировать файл **SFC.DLL** или **SFC_OS.DLL** под **Windows XP**.

В случае с **Windows 2000 SP2**:

— сделайте запасную копию файла **SFC.DLL** из папки **WINNT\SYSTEM32**;

— найдите значения **8B** и **C6** по адресу **00006211 (6211h)**; если данные по этому адресу не соответствуют вышеприведенным, ни в коем случае не изменяйте их;

— замените **8B** и **C6** на **90** и выходите из редактора;

— запустите следующие команды из меню «Выполнить...»:
copy winnt\system32\sfc1.dll winnt\system32\sfc.dll /y copy winnt\system32\sfc1.dll winnt\system32\dllcache\sfc.dll /y;

— если вас попросят вставить установочный диск, ответьте «Отмена»;

— перезагрузите компьютер и наслаждайтесь результатом.

В случае с **Windows XP**:

— сделайте запасную копию файла **SFC_OS.DLL** из папки **WINNT\SYSTEM32**;

— найдите значения **8B** и **C6** по адресу **0000E2B8 (0E2B8h)**.

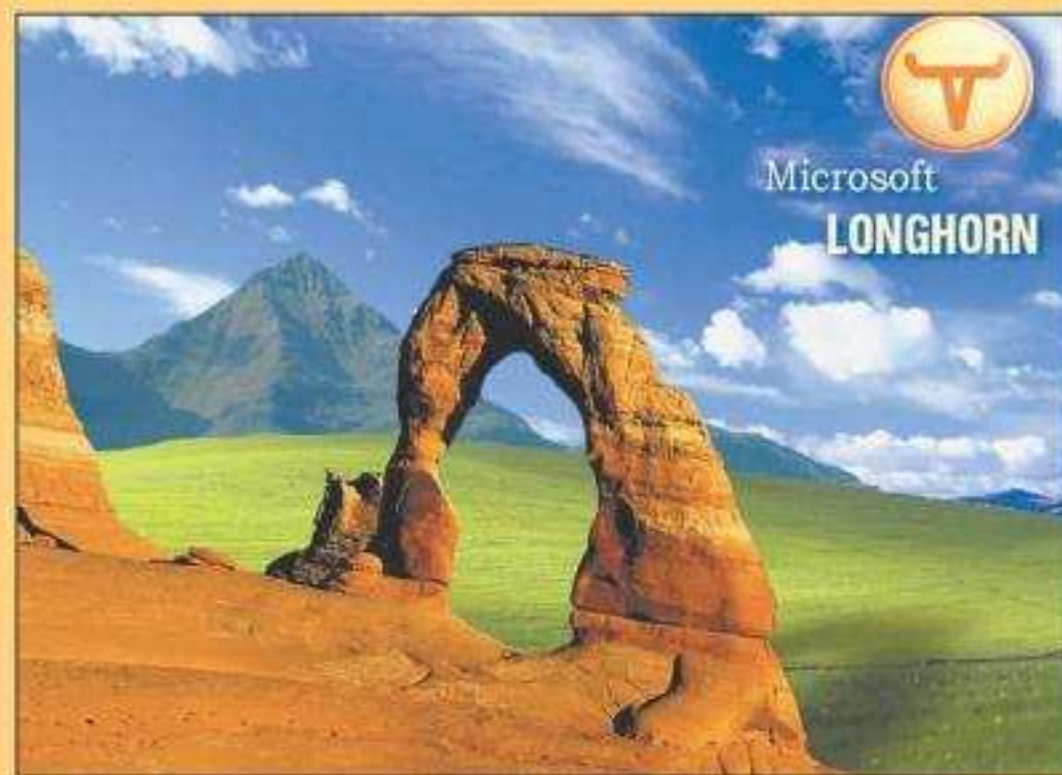
В случае с **Windows XP SP1**:

— адрес **0000E3BB (0E3BBh)** и такие же значения;

— меняйте их на **90** и выходите из редактора;

— запустите следующие команды: **copy windows\system32**

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ



На этот раз мы получили совет от читателя Beetle, в котором он расскажет, как можно ускорить работу **Windows XP**.

Я узнал, что одной из главных особенностей грядущей **Windows Vista** (официальное название новой версии **Windows**, ранее известной как **Longhorn**) будет то, что все файлы и приложения станут запускаться на **15%** быстрее, чем в **Windows XP**. Но в **Windows XP** уже заложена эта фишка (**Super Prefetch**), и нам осталось только включить ее!

Итак, чтобы включить пресловутое суперускорение, нужно совершить несколько простых манипуляций. Заходите в меню «Выполнить...» и напишите **regedit**. Далее следуйте вот по этому адресу в реестре: **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\MemoryManagement\PrefetchParameters**. После этого введите следующие значения параметров: **Data Type: DWORDM, Value Name: EnableSuperfetch, Value: 1**. Перезагрузите компьютер, чтобы изменения начали работать. Готово!

sfc_os1.dll windows\system32\sfc_os.dll /y copy windows\system32\sfc_os1.dll windows\system32\dllcache\sfc_os.dll /y

Далее все аналогично **Windows 2000**.

В случае **Windows XP SP2** делайте тоже, что и для **SP1**, только меняйте значения по адресу **0000E4BB (0E4BBh)**.



Здравствуй, кудесник кремниевой долины! Мне понадобилась срочная помощь, поэтому звываю к вам. При загрузке **Windows XP вылезает сообщение, что файл данных системного реестра восстановлен успешно. Далее идет загрузка, мелодия и... Экран приветствия остается на месте и никуда не хочет уплывать. Кое-как захожу в «Диспетчер задач», отключаю процесс **RSTRUI.EXE**, и все остальное загружается. Как от этого избавиться?**

Rstrui.exe — файл службы «Восстановление системы». Судя по описанию ошибки, система создания точек отката сработала с ошибками, вызывая теперь сбой в **Windows**.

Способов исправить эту ошибку несколько. Самый простой — отключение и повторное включение службы восстановления. Если служба резервирования не нужна, просто отключите ее и забудьте о ней. Для этого в настройках «Системы» (пункт в меню «Панель управления») выберите вкладку «Восстановление системы». Там пометьте пункт «Отключить восстановление системы на всех дисках». Подтвердите выбранные настройки и перезагрузите компьютер. Для восстановления сервиса просто уберите галочку с вышеописанного пункта меню и перезагрузитесь снова.

Если эта схема не помогла, проведите поверхностную переустановку операционной системы. Просто вставьте установочный диск **Windows**, запустите файл **setup.exe** и следуйте рекомендациям по установке. Все ваши личные настройки сохранятся, а системные файлы будут обновлены.

ПОЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

НЕВИНОВАТАЯ Я, ОН САМ НАЖАЛ!



АГРЕГАТ ЭТОТ, МОЖЕТ, И УДОБНЫЙ, НО ПРИВЫК-
НУВ К НЕМУ, НЕ СМОЖЕШЬ РАБОТАТЬ НА ДРУГИХ
КЛАВИАТУРАХ.

Если вам доводилось когда-нибудь видеть, как печатают «чайники» (наверняка доводилось — мамы, папы, девушки и другие разновидности кипяточных устройств есть у всех), то вам не нужно объяснять, как они это делают: подолгу высматривают нужную клавишу, с чувством-толком-расстановкой нажимают на нее, используя при наборе один, максимум два пальца. Однако, как теперь выяснилось, это вовсе не природная особенность, а... вина самой клавиатуры. Современная раскладка QWERTY разрабатывалась около 130 лет еще для печатных машинок, а главная задача ее создателей заключалась в том, чтобы... замедлить скорость набора. На печатной машинке нет кнопки спасительной Backspace, поэтому в случае ошибки приходилось заново перебивать всю страницу. На компьютере такая проблема отсутствует (очепятки всегда можно поправить), но устаревшая раскладка, перешедшая к нам «по наследству», используется до сих пор. Менять ее, конечно, надо, другое дело, что процесс этот будет очень долгим и хлопотным. Для тех, кому нужно решение прямо здесь и сейчас, компания **KeyPoint Technologies** предлагает так называемую предикативную систему ввода текста под названием **AdapTex** (www.keypoint-tech.com/hci.html). Это комплект из особой эргономичной клавиатуры с нетрадиционной раскладкой (одних только пробелов два!) и специального софта. Программное обеспечение AdapTex имеет собственные словари и при наборе текста вставляет знакомые слова, еще до того, как пользователь завершит ввод. Во время работы утилита постоянно занимается самообразованием: запоминает слова, тематику, стиль и т.п. Использование AdapTex, по заверению ее создателей, ускоряет работу аж на 60%.

ПЛОДИТЕСЬ И РАЗМНОЖАЙТЕСЬ © БИЛЛ ГЕЙТС

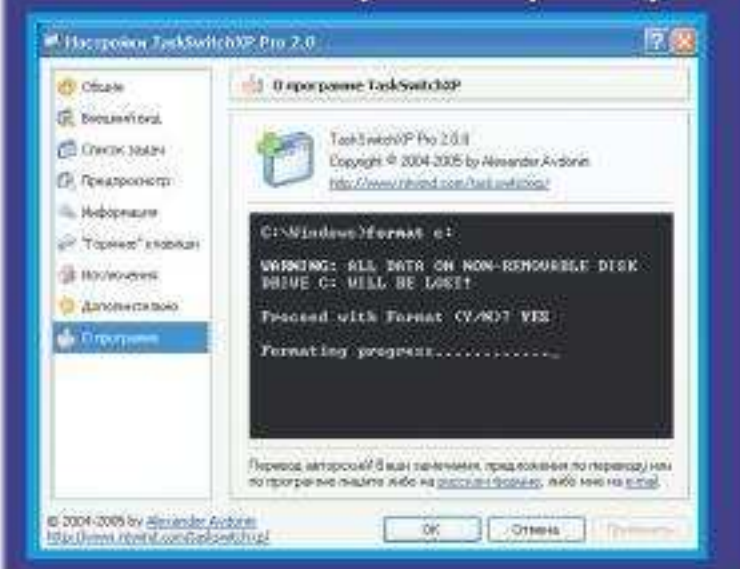
Во времена Windows XP **Microsoft** опробовала очень интересную схему — продажу своих операционных систем в разных вариантах. Речь, разумеется, идет о всем вам знакомых версиях Windows XP Home Edition и Windows XP Professional Edition (в прошлом году к ним присоединилась Windows XP Starter Edition). Все они отличаются друг от друга набором возможностей и ценой, причем «стартовая» редакция урезана настолько сильно (нельзя запускать более трех программ, подключаться к локальной сети и многое другое), что ра-

EASTER EGGS

TASKSWITCHXP PRO 2.0.8

Откройте настройки TaskSwitchXP и зайдите в раздел About («О программе»). Когда закончатся «титры» (они будут идти довольно долго), появится шуточное сообщение о том, что начато форматирование диска C.

Прислал Юрий Борман



ботать в ней практически невозможно. Тем не менее расчет мелкомягких оправдал себя: такая «диверсификация» самым лучшим образом сказалась на продажах. Не исключено, правда, что продажи повысились по причине того, что пользователи, соблазненные ценой, сначала покупали Home Edition, нещадно плевались и бежали за Professional Edition...

Этот же самый метод будет использоваться при распространении новой операционки Microsoft — **Windows Vista**. На прилавках она появится сразу в семи (!) комплектациях: четырех версиях Home Edition (**Windows Vista Starter Edition**, **Windows Vista Home Basic Edition**, **Windows Vista Home Premium Edition** и **Windows Vista Ultimate Edition**) и трех версиях Business Edition (**Windows Vista Small Business Edition**, **Windows Vista Professional Edition** и **Windows Vista Enterprise Edition**). Starter Edition ориентирована на самых дремучих пользователей и по сути является аналогом Windows XP Starter Edition. В Basic Edition опций побольше, и адресована она самой массовой аудитории. В более дорогой Premium Edition добавляется поддержка телевидения высокой четкости, сенсорных экранов, продвинутые настройки беспроводного соединения и еще кое-какие возможности. «Ультимативный» вариант включает в себя твикер для настройки игр и программу для записей подкастов. Аналогичным образом разведены и представители семейства Business Edition.



ПОСЛЕ WINDOWS VISTA ПОГОВОРКУ «СКУНОЙ ПЛАТНИ ДВАЖДЫ» ПРИДЕТСЯ ПЕРЕНАЧИНАТЬ В «СКУНОЙ ПЛАТНИ СЕМЬЖДЫ».

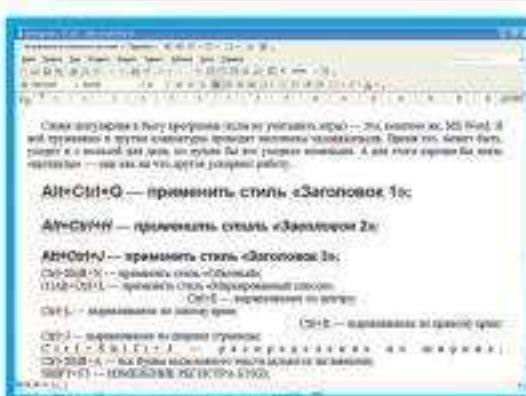
ВАШИ РАБОТЫ

Если вам известен секрет (пасхалка, хинт, прикол) из какой-либо программы или просто полезный совет, напишите о нем. Составьте описание, снимите скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, заархивируйте скриншот WinRAR'ом и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. И, пожалуйста, пишите свои имена в конце письма.

Не стесняйтесь присылать нам и свои программы. Снабжайте их описанием и высылайте по тому же адресу, что и пасхалки. Кто знает, может, среди ваших работ окажутся настоящие шедевры, которые будет нестыдно поместить даже в «Гвоздь номера».

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ MS WORD



С а м а я популярная в быту программа (если не учитывать игры) — это, конечно же, MS

Word. В ней труженики и трутни клавиатуры проводят квинтиллионы человеко-часов. Время это, может быть, уходит и с пользой для дела, но лучше бы его уходило поменьше. А для этого хорошо бы знать «шоткаты» — они как ничто другое ускоряют работу.

Alt+Ctrl+G — применить стиль «Заголовок 1»; Alt+Ctrl+H — применить стиль «Заголовок 2»; Alt+Ctrl+J — применить стиль «Заголовок 3»; Ctrl+Shift+N — применить стиль «Обычный»; Alt+Ctrl+L — применить стиль «Маркированный список»; Ctrl+E — выравнивание по центру; Ctrl+L — выравнивание по левому краю; Ctrl+R — выравнивание по правому краю; Ctrl+J — выравнивание по ширине страницы; Ctrl+Shift+J — распределение по ширине; Ctrl+Shift+A — все буквы выделенного текста делаются заглавными; Shift+F3 — изменение регистра букв; Ctrl+B — полужирный шрифт; Ctrl+U — подчеркивание; Ctrl+I — курсив; Ctrl+Shift+D — двойное подчеркивание; Ctrl+BackSpace — удалить слово слева от курсора; Ctrl+Del — удалить текущее слово; Ctrl+F — окно поиска; Ctrl+H — окно замены; Ctrl+D — настройка шрифтов; Ctrl+A или Ctrl+5 (на дополнительной клавиатуре) — выделить весь текст; Alt+Ctrl+A — вставить примечание; Alt+Shift+D — вставить поле с датой; Alt+Ctrl+F — вставить сноску; Alt+Shift+T — вставить поле с текущим временем; Alt+F7 — переход на следующую орфографическую ошибку.

ZyXEL

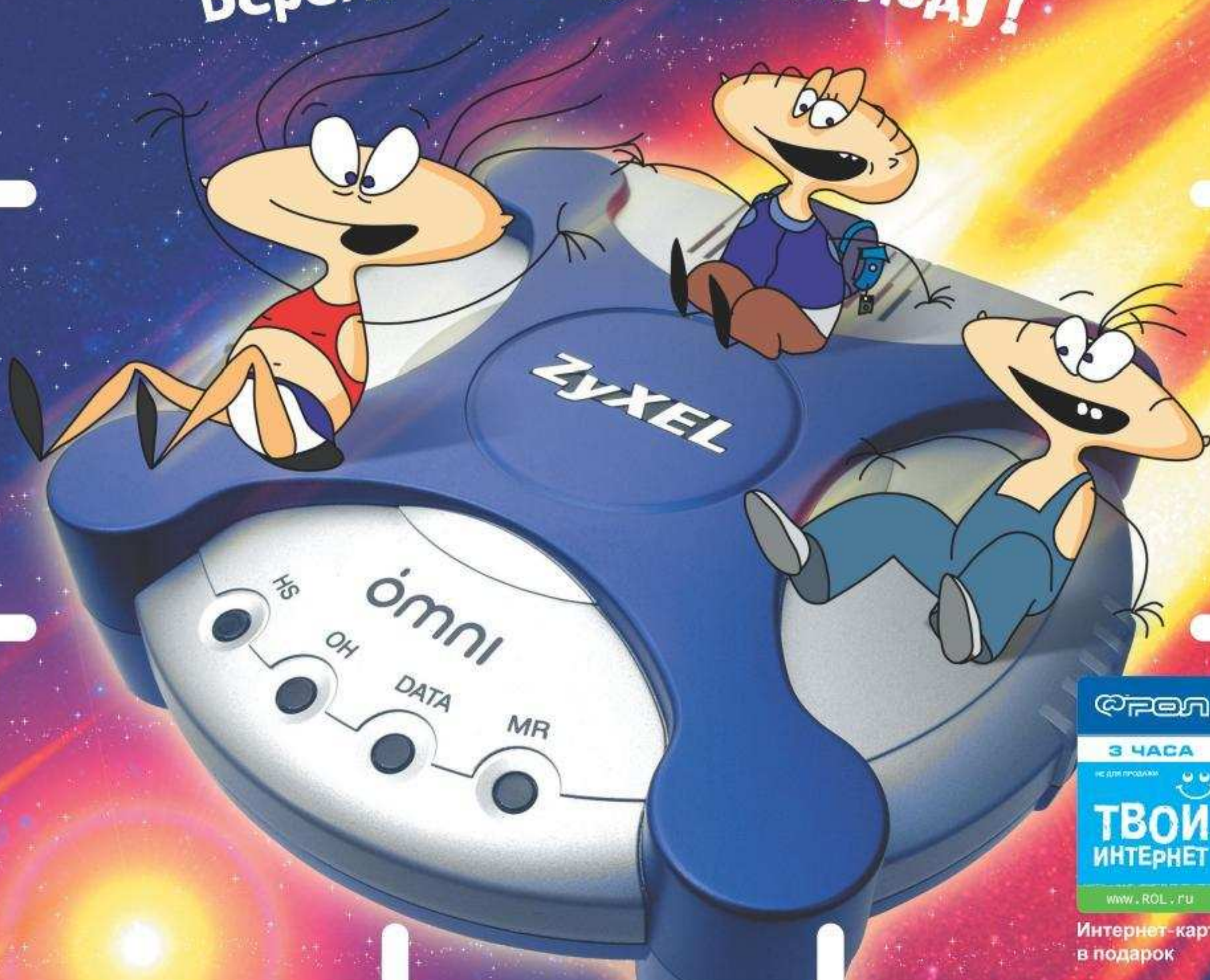
series
omni

Интернет-техника
для дома

Модемы 56K

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

Береги свой ZyXEL смолоду!



Интернет-карта
в подарок



OMNI—твой сетевой друг



Смотрите новые приключения
Масяни на нашем сайте:

OMNI.ZyXEL.RU

A-Boston
www.a-boston.ru

НИКС (095) 974-33-33
ОЛДИ (095) 105-0700
Пронетгруп (095) 789-38-46, 789-38-47
Сетевая Лаборатория (095) 500-0305
POLARIS (095) 755-5557

Ф-ЦЕНТР (095) 472-64-01, 105-6447
ЮСН Компьютерс (095) 775-8202
Старт Мастер (095) 783-4242
НЭТА (3832) 106-500
Владос (861) 210-1001

Алексей Монсеев

ПРАКТИКА

КОРОЛИ ФАЙЛООБМЕНА

ОБЗОР ПРОГРАММ ДЛЯ РАБОТЫ С P2P-СЕТЯМИ

Для чего изначально создавался интернет? Совсем не для просмотра сайтов, сидения в чатах и игры в онлайн-версии «эверкрэки». Прежде всего, он создавался для обмена файлами между компьютерами, а уж потом из этой идеи выросли все остальные функции Сети. Сегодня найти нужный файл в «Глобальной помойке» очень сложно, а порой и просто невозможно. Решить эту проблему призваны так называемые p2p-сети.

АЗЫ

Peer-to-peer (так расшифровывается аббревиатура p2p) буквально означает «от равного к равному». То есть обмен файлами в этих сетях происходит напрямую между пользователями, а обслуживание запросов берет на себя центральный сервер. Такие сети называются централизованными. Соответственно, если для обмена такой сервер ни к чему, сеть называется децентрализованной. Недостаток первого типа очевиден: если по каким-то причинам узловой сервер перестанет функционировать, такая сеть становится неработоспособной. Справедливости ради надо сказать, что случаются подобные казусы крайне редко. Основное достоинство тоже налицо: искать файлы в подобных сетях гораздо легче, чем в децентрализованных.

ТЫ — МНЕ, Я — ТЕБЕ



Самая популярная у нас в стране (да и во всем мире) программа для файлообменных сетей называется **Kazaa**. Фактически Kazaa и само понятие p2p стали синонимами. Рецепт успеха прост как две копейки: работает она с самой многочисленной на данный момент сетью **FastTrack** (в любой момент времени к ней подключены до 2,5 миллионов пользователей) плюс обладает приятным и удобным интерфейсом и несколькими весьма любопытными функциями. Среди них — загрузка из нескольких источников, встроенные медиаплеер и каталогизатор, IP-телефония (представьте себе) и удобный поиск. Хотя с поиском на самом деле есть проблемы: программа выдает не так много результатов. На этот случай предусмотрена возможность повторного поиска и так называемый Search Agent, который на протяжении 24 часов каждые 30 минут будет посылать указанный запрос на центральный сервер.

Главные проблемы сети **FastTrack** и ей подобных (**Gnutella**, **Ares**, **OpenFT**) — файлы-пустышки и пользователи-«эгоисты». Внятных способов борьбы с первыми пока не придумано, а вот «пиявок», то есть людей, нарушающих основополагающий принцип p2p-сетей «не только брать, но и отдавать», быстро направит на путь истинный специальная система. Она отслеживает исходящий трафик и самым щедрым пользователям предоставляет некоторые преимущества: приоритет на скачивание файлов по сравнению с «эгоистами», лучшие результаты поиска и тому подобное.

Базовая версия **Kazaa** совершенно бесплатна (как и все утилиты, упомянутые в этом обзоре), однако в углу окна будет показывать рекламные баннеры. Еще один рекламный сервис (его можно деинсталлировать) — **AltNet** — начисляет бонусные баллы за распространение пользователями специальных файлов, помеченных золотой иконкой. На эти баллы впоследствии можно скачать что-нибудь из платного контента, вроде игр или музыки.



Еще один практически родной для **FastTrack** клиент — **iMesh**. Правда, он умеет еще работать с сетью **Gnutella**, но она сейчас переживает не самые лучшие времена (в частности, из-за запуска следующей версии — **Gnutella 2**). У программы имеются некоторые проблемы с подключением к **FastTrack**: процесс этот занимает на удивление много времени, хотя та же **Kazaa** соединяется с сетью мгновенно. Зато **iMesh** можно по праву назвать самым красивым p2p-клиентом: приятная глазу серебристая шкурка, объемные кнопки, симпатичные иконки — все это смотрится очень здорово. Остается только исправить проблемы с подключением — и можно ставить **iMesh** наравне с **Kazaa**.

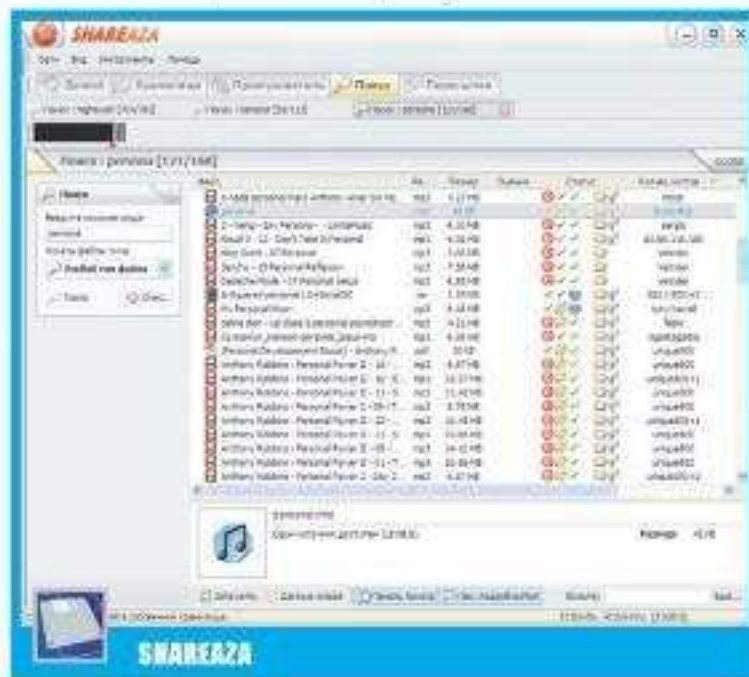


Те, кому одной сети мало, могут попробовать **FilePipe P2P**. Работает она с **Ares**, **FastTrack**, **Gnutella** и **OpenFT**, при этом в ней нет никаких рекламных и шпионских модулей. Зато есть встроенный проигрыватель и простенький, но удобный органайзер файлов. Каждой сети соответствует символ своего

цвета, так что при поиске можно легко определить, в какой из них найден файл. При наведении на него указателя мыши выводятся характеристики этого файла (в том числе и битрейт для музыкальных композиций).

В программу встроен уже настроенный фильтр, который будет безжалостно отсекал весь сомнительный контент (а его в подобных сетях видимо-невидимо) из результатов поиска. По умолчанию он, правда, выключен... Включается фильтр из меню настроек, там же можно добавлять или удалять ключевые слова.

Единственный сколько-нибудь заметный минус **FilePipe P2P** — просто детские ошибки в интерфейсе. Господа разработчики, ну кто же пишет серым по серому?



Shareaza — альтернатива предыдущей программе. Здесь и красивый (хотя несколько аляповатый, на наш взгляд) интерфейс, и возможность скачивать файлы из разных сетей, и традиционный проигрыватель с каталогизатором. Но есть и два недостатка, причем один из них — очень даже существенный. Дело в том, что **Shareaza** поддерживает три p2p-сети: **Gnutella**, **Gnutella 2** и **eDonkey2000** (так называемый «ослик»). Как можно заметить, здесь отсутствует **FastTrack**, которая, по-хорошему, должна бы находиться на месте **eDonkey2000**. Потому как работает с этой сетью **Shareaza** из рук вон плохо: нельзя самостоятельно выбирать серверы для подключения, поиск проходит быстро, а вот загрузка идет очень медленно даже при большом количестве источников.

Есть еще и **BitTorrent**-модуль (об этой системе мы поговорим ниже, равно как и об «ослике»), но он мало отличается от стандартного и не несет в себе никаких дополнительных функций. Остаются только **Gnutella** и **Gnutella 2**. Любителям музыки этого вполне хватит, а вот всем остальным — вряд ли.

КЛАССИКА

Все вышеперечисленные сети предназначены скорее для загрузки файлов небольшого размера: музыки, текстов, картинок и видеоклипов. Конечно, есть там и фильмы, и игры, но этого добра гораздо больше в другой сети: **eDonkey2000**. Хотя это и централизованная сеть, но обслуживающих серверов здесь несколько десятков, а то и сотен.

Родной для «ослика» клиент так и называется — **eDonkey2000**. При установке обязательно нужно подключение к Сети — чтобы загрузить обновления (их немного). Программа досаждала рекламой, ее можно убрать, лишь зарегистрировавшись (не бесплатно, разумеется). Помимо **eDonkey2000** утилита может под-



ключаться к сети **Overnet**, которая в будущем, по идее, должна заменить оригинального «ослика». По последней моде имеется BitTorrent-плагин, но работает он пока не ахти как.



Создатели eDonkey2000 изрядно подмочили себе репутацию, когда их клиент уже не мог справиться с огромным количеством пользователей, а новые версии все не выходили и не выходили. Тогда был создан альтернативный проект — **eMule**. Его основные преимущества заключаются в том, что здесь нет никакой рекламы, зато есть интегрированный IRC-клиент, возможность управлять программой с удаленного компьютера или даже с помощью сотового телефона, гораздо более приятный и эргономичный интерфейс. Хорошо оптимизированная работа с сетью — то, ради чего eMule и задумывался. Плюс добавлены расширенные настройки для поиска (глобальный, по серверу, с помощью веб-поисковиков, в экспериментальной Kad-сети). Утилита переведена на множество языков, в том числе и на русский.



Есть у нее и клон, **eMule Plus**. Сохранив все прелести оригинала, автор добавил в интерфейс несколько приятных мелочей. Например, всплывающие подсказки при наведении указателя мыши на файл или отображение флага страны, в которой проживает скачивающий у вас что-то человек.



СКАЧАЛ, ПОСЛУШАЛ — В ТЮРЬМУ! РОМАНТИКА!

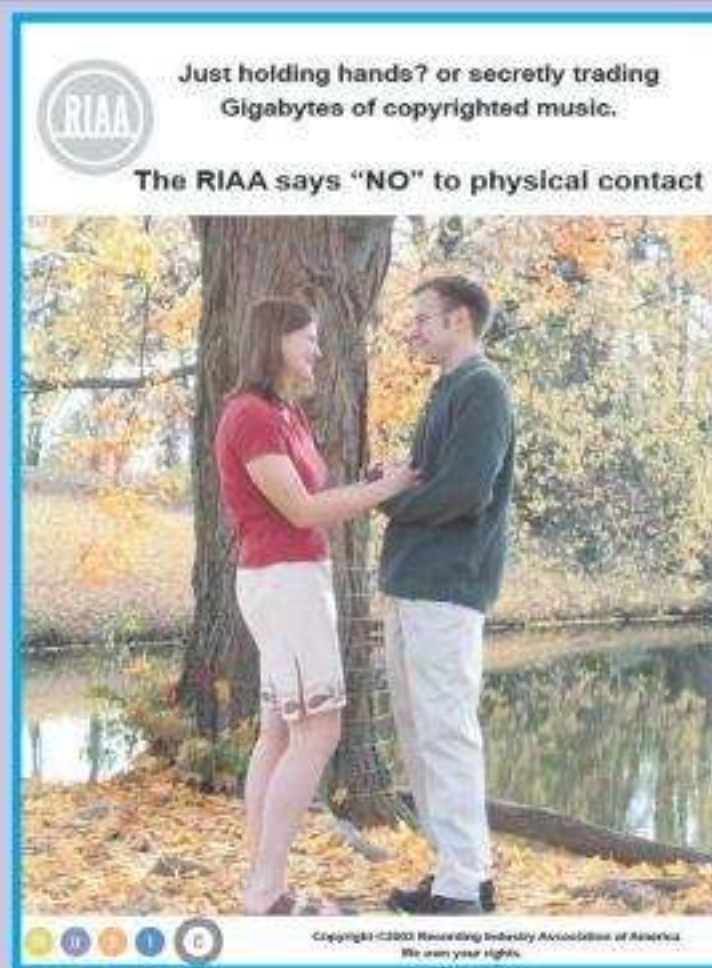
Споры о легальности файлообменных сетей идут уже не первый год, хотя особого распространения они до последнего времени не получали. Отчетливее всего слышен голос **RIAA** — Американской ассоциации звукозаписывающих компаний. Наверняка все вы хотя бы раз слышали о судебных процессах, в которые она втягивает простых пользователей p2p-сетей. Причем частенько вина последних оказывается доказанной и они подвергаются огромным штрафам. Под давлением RIAA почти все файлообменные сети были вынуждены внести в лицензионное соглашение пункт, который запрещает пользователям делать доступными для скачивания данные, защищенные законом об авторских правах. При этом во всех судах держатели сетей заявляли, что не имеют никакой возможности контролировать «оборот» такого контента. В результате RIAA, обломав зубы о сами сети, принялась за обычных пользователей. Некоторое время назад ни один номер нашего журнала не обошелся без новости о том, что какого-то американского студента оштрафовали на тысячи и десятки тысяч долларов. Процессы эти продолжаются и сейчас, но они стали малоинтересны, и чего

Естественно, мы не могли не протестировать скорость работы всех трех программ. Скачивался один и тот же файл, при этом подключались мы к одному и тому же серверу. Медленнее всех оказался eMule, чуть побыстрее — eDonkey2000 (разработчики его все-таки оптимизировали). Он довольно шустро нашел несколько источников для скачивания, и скорость загрузки быстро поднялась до приемлемых показателей. В это время eMule только-только начал раскошегариваться, да и скорость была далека от идеала. Причем таковой она оставалась до самого конца загрузки.

Что касается eMule Plus, то он работает даже быстрее, чем eDonkey2000: на максимальную скорость клиент вышел буквально через минуту после начала процесса. Тут, правда, надо иметь в виду одну вещь: по непонятным причинам у одних людей быстрее работает eMule, у других — eMule Plus, так что наши тесты нельзя назвать истиной в последней инстанции. Пробуйте сами и смотрите, какая программа работает быстрее.

С «пиявками» в этой сети борются стандартным методом: снижают скорость загрузки. Однако если ваш исходящий канал равен или превышает 10 Кб/с, то все ограничения снимаются. Основной недостаток eDonkey2000 — необходимость стоять в очередях за нужным файлом. Соответственно, чтобы хотя бы начать загрузку какого-нибудь редкого фильма или музыкальной композиции, придется оставлять клиент работающим буквально сутки напролет.

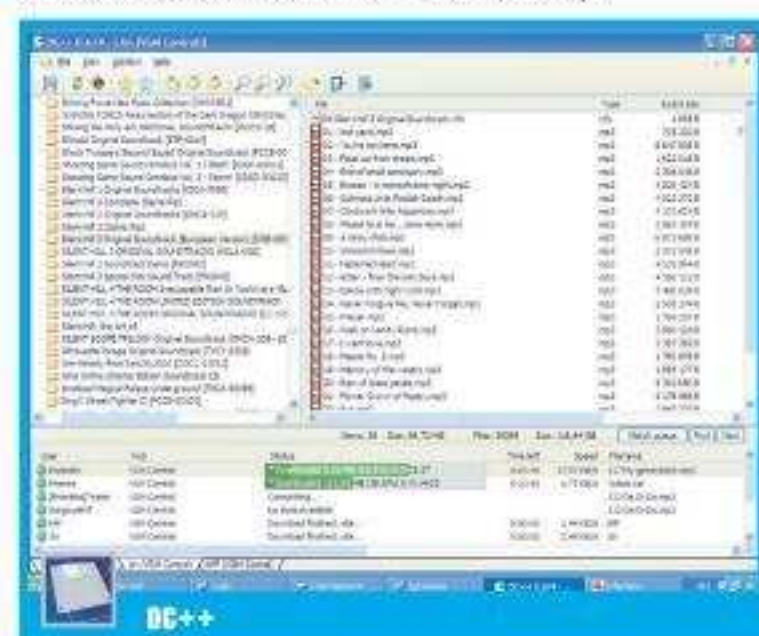
Одна из самых старых p2p-сетей называется **DirectConnect**. Скажем сразу — она не для всех. Но при этом DirectConnect — самая чистая и самая интересная p2p-сеть. Как она работает? Центральные серверы здесь называются хабами, именно к ним и подключаются пользователи. Искать и скачивать файлы



там добивается RIAA, уже никого не интересует (кроме самих ответчиков).

Самое забавное, что многие музыканты совсем не против того, чтобы люди скачивали их композиции в файлообменных сетях (потому что это только увеличивает их популярность).

можно только у тех людей, которые находятся на этом же самом хабе. Фактически хабы изолированы друг от друга, а число пользователей на каждом не превышает 10000 человек. В чем же фишка, спросите вы? А в том, что на 95% хабов установлены довольно жесткие правила, которые нужно обязательно соблюдать. Правила просты. Обычно требуется расшарить (открыть доступ) как минимум 10 Гб разрешенного контента. Разрешенного — значит все, кроме инсталлированных программ, незаконченных загрузок и всяких сомнительных вещей вроде порнографии. Кроме того, запрещено ругаться в общем чате. Могут быть и какие-то дополнительные предписания, о которых вас уведомят в приветствии при соединении с хабом. За выполнением правил строго следят операторы и при малейшем их несоблюдении выдворяют нарушителей вон. Таким образом, отстреливаются сразу два зайца: в этой сети отсутствуют «пиявки» и любой сомнительный контент (мы честно пытались искать — не нашли).



Лучшим клиентом для этой сети по праву считается **DCPlusPlus** (или просто DC++). Он чрезвычайно удобен и потребляет совсем мало системных ресурсов. Про-

грамма загружает список хабов со специального сайта, но можно добавлять адреса и самостоятельно. Для подключения требуется просто два раза щелкнуть по выбранному названию. Поддерживается подключение сразу к нескольким хамам. После того как подгрузятся все необходимые данные, центральную часть окна занимает общий чат хаба, справа отображается список пользователей, а внизу — информация о текущих передачах.

Самое интересное в сети — это, пожалуй, поиск. Файлы можно искать обычным способом: по ключевым словам на тех хабах, к которым вы подключены. Такой способ удобен, если ищешь что-то конкретное. А вот если хочется что-нибудь скачать, но сам не знаешь, что именно, можно заняться ручным поиском. Для этого нужно просто загрузить список расшаренных файлов любого из пользователей и заняться исследованием. При этом папки будут отображаться, как в обычном «Проводнике» Windows. Вот где настоящее раздолье! Не нужно знать, что конкретно ты хочешь скачать, душа сама отзовется, если вдруг заметит что-то интересное. Изучать коллекции файлов других людей настолько увлекательно, что забываешь обо всем на свете. От обилия интересных вещей буквально разбегаются глаза, а список запланированных закачек разрастается до неприличных размеров.

Очень удобно и наглядно реализована система контроля над количеством одновременных загрузок. Под каждую из них можно выделить несколько слотов, при этом один слот обозначает одного человека, который может что-то загрузить у вас (или, наоборот, вы у него). Если свободных слотов нет, то DC++ с настраиваемой периодичностью будет пытаться установить соединение. При этом абсолютно все хабы требуют открытия как минимум одного слота (обычно двух-трех) для других пользователей. Направлено это, само собой, на борьбу с «пиявками».

Главной проблемой сети (сейчас она практически решена) было отсутствие хэширования файлов. То есть для продолжения загрузки у другого пользователя (если первый, например, покинул хаб) нужно было самому найти точно такой же файл с точно таким же именем, как и оригинал. Сейчас же достаточно лишь приказать программе искать другие источники — она быстро проверит хэш-коды, выдаст результат и автоматически продолжит загрузку.

Менее существенная проблема — сложность поиска редких данных. Для этого иногда приходится посетить десятки хабов. Впрочем, существует много узкоспециализированных серверов, где люди делятся, например, только фильмами или только саундтреками из игр. Часто на таких хабах мало народу (несколько сотен человек) и дурацкие на первый взгляд правила, зато релевантность результатов поиска просто огромна.

DirectConnect можно без всяких натяжек назвать одной из лучших пиринговых сетей. Здесь нет мусора, нет недалеких пользователей (они отсеиваются благодаря строгим правилам), нет и «эгоистов».

NEON GENESIS P2P

А вот титул файлообменной сети нового поколения, без всякого сомнения, заслуживает BitTorrent. Эта сеть частично децентрализована, то есть для обмена файлами не нужен центральный сервер в привычном для нас виде.

Процесс файлообмена организован следующим образом. Создается специальный файл с расширением **.torrent**, который содержит информацию, необходимую для загрузки (количество и имена объектов торрента, хэш-код каждого их сегмента и так далее). Этот файл публикуется в интернете, его скачивает на свой компьютер пользователь и запускает в программе-клиенте, а она уже начинает загрузку с компьютера первоисточника. Этот компьютер называется трекером (tracker). Далее файл может скачиваться уже не только с трекера, но и с машины того пользователя, который загружает его в данный момент (и далее по нарастающей). Чем больше людей скачало файл, тем меньше становится нагрузка на трекер. Благодаря этой особенности уже сегодня некоторые компании перешли на распространение своих продуктов подобным способом. Как говорят их представители, нагрузка на ftp-серверы упала практически до нуля.

Система считается частично децентрализованной потому, что трекер должен быть постоянно в Сети, даже если сам он не участвует в загрузке. Сделано это специально для сбора статистики. При этом любой другой участник может создать точно такой же торрент и продолжить его распространять, если вдруг трекер накрылся медным тазом окончательно и бесповоротно.



Официальный клиент для сети называется **BitTorrent** и предоставляет минимум функций: регулировка скорости отдачи (но не загрузки), создание собственных торрентов и... собственно, все. Поэтому обратим ваше внимание на другой клиент — **BitComet**. Он поддерживает одновременную загрузку нескольких торрентов (чего нет в оригинальном клиенте), возможность регулировки скорости приема и отдачи, есть даже предварительный просмотр файла без остановки его загрузки. Кроме того, BitComet гораздо быстрее разго-



УЮТНОЕ КАФЕ

Программу **MetaCafe** можно назвать сообществом любителей первоклассного контента. Это не совсем p2p, это больше похоже на развлекательный канал. При старте программы она автоматически начинает загружать на ваш компьютер лучшие видеоклипы, рисунки, бесплатные игры, различные шоу, интересные репортажи и тому подобные вещи. От пользователя, в принципе, требуется только запустить клиент. Все загруженное отображается в одном из столбцов, и в любой момент принятые файлы можно посмотреть. Понравившиеся видеоролики, рисунки и игры можно сохранить на диск, остальные — удалить. Весь контент разделен по четырем каналам. Всегда можно настроить, что именно вы хотите получить: только игры или, например, только забавные видеоролики на ту или иную тему. Заливка собственных файлов, само собой, не возбраняется. Сообщество пользователей MetaCafe их обязательно посмотрит, оценит и прокомментирует. Вы сами тоже можете оставлять комментарии к просмотренным файлам и давать им оценки. Единственное, чего не хватает, так это возможности регулировки скорости загрузки. Хотя утилита сама умеет определять, когда трафик нужен другому приложению, и автоматически снижает скорость загрузки, задержки все равно ощущаются. Но приятно, черт возьми, отправившись на кухню за кофе, вернуться и обнаружить несколько новых видеороликов, которые наверняка поднимут вам настроение.



няется (то есть выходит на максимальную скорость загрузки), что тоже является большим плюсом по сравнению с BitTorrent. Очень полезна функция выбора файлов (какие именно из них загружать).

В BitComet есть две очень интересных функции: чат с людьми, у которых вы что-то загружаете (а они — у вас), и возможность скачивания торрента без координации со стороны трекера. Последняя функция просто архиполезна, хотя работает она не всегда.

Мы рассмотрели три типа самых популярных p2p-сетей. Каждая хороша по-своему, каждая предназначена для своих целей. Однако, находясь в любой из них, не стоит забывать то самое правило, на котором держится вся система: получая одно, отдавай что-то взамен. Файлообменные сети будут жить и развиваться лишь до тех пор, пока это правило работает. ■

КОФЕ-БРЕЙК ПЕРЦЫ В ОФИСЕ



ОСТРАЯ СМЕСЬ:
СИМУЛЯТОР ОФИСА
В ЖАНРЕ The Sims
И ЧЕРНЫЙ ЮМОР!



Шутки известных
радиоведущих Геннадия
Бачинского и Сергея
Стиллавина добавили
игре перцу!



Найди в игре своих
реальных коллег и сделай
с ними то, что всегда
хотел!



Самоучитель по
карьерному росту:
подлизывайся,
обманивай, подставляй!



Предупреждение.
Обязательно попытайся
повторить это в своем
офисе!

В ИГРЕ ИСПОЛЬЗОВАНА
НЕНОРМАТИВНАЯ ЛЕКСИКА
ГЕННАДИЯ БАЧИНСКОГО
И СЕРГЕЯ СТИЛЛАВИНА!

ВНИМАНИЕ: КОНКУРС!
Выиграй 1 из
100 призов!

ИНТРИГИ. СКАНДАЛЫ. ФЛИРТ.
РЕАЛЬНЫЕ ПЕРЦЫ В РЕАЛЬНОМ
ОФИСЕ!



© Indie Games Productions, 2005. Nobilis Group, издание. Все права защищены.

© 2005 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. © 2005 «Плэй Тэн Интерэक्टив». Все права защищены.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>. Розничная продажа в магазинах фирмы **М.Видео**

INDIE GAMES
productions

NOBILIS

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

PLAYTEN
INTERACTIVE

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

MYIE 2 V.D.9.

Разработчик: MyIE Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.myie2.ru



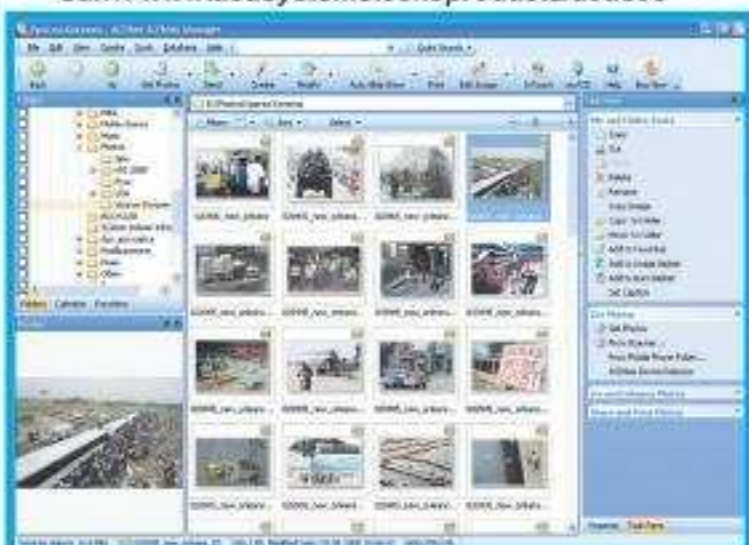
Одна из самых удачных альтернатив браузеру Internet Explorer. По сути, это и есть Internet Explorer (программа сделана на его движке), только сильно усовершенствованный. В MyIE 2 имеется поддержка многооконности, а число всевозможных опций и функций зашкаливает за все мыслимые пределы. Сайты в MyIE 2 грузятся (на глазок) раза в полтора быстрее, чем в прародителе.

Рейтинг: 9

СВЕЖАТИНА!

ACDSEE 8 (BUILD 39)

Разработчик: ACDSee Systems
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$49.99
Способ оплаты: банковская карта
Сайт: www.acdsystems.com/products/acdsee



Новая версия ACDSee не несет в себе никаких принципиальных изменений: появилась возможность создавать CD/DVD с фотоальбомами, функция расширенного поиска изображений, добавилось почти три десятка новых эффектов и фильтров. По сравнению с предыдущей версией работать программа стала намного шустрее.

Рейтинг: 9

ADS FILTER 1.0.7

Разработчик: Hefelix Software Development
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.adsfilter.com

Те, кто сталкивался с софтом для борьбы с интернет-рекламой, подтвердят: в большинстве случаев такие программы досаждают больше, чем сама реклама. Эти исчадия программистского ада назойливо просят зарегистрироваться на своем сайте, самовольно встраивают свои панели и кнопки на каждом свободном месте в браузере, включают но-

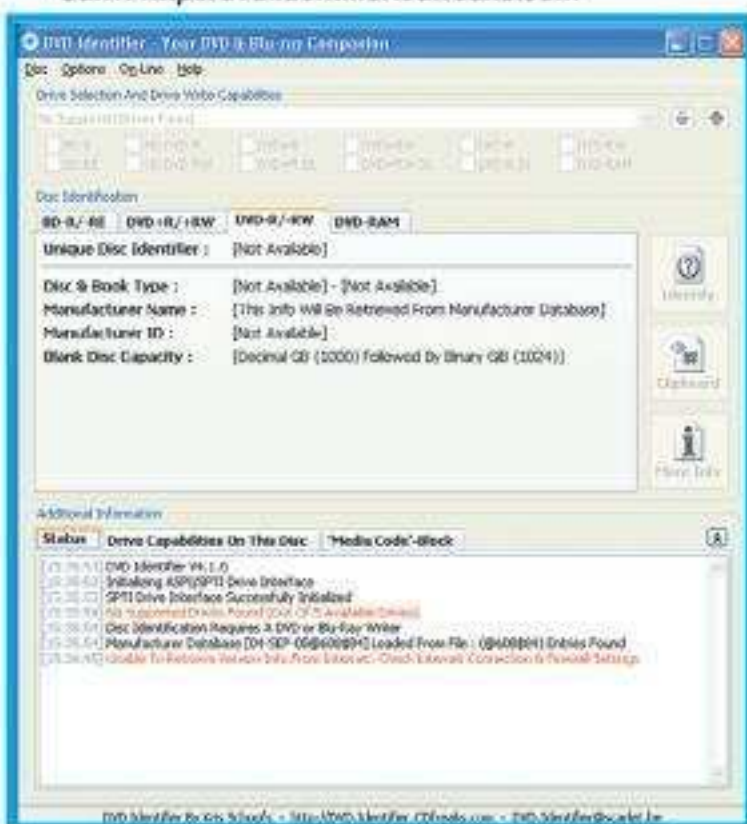


вые (читай: никому не нужные) пункты в контекстное меню и вообще гадят всеми мыслимыми способами. В отличие от этих нахалок Ads Filter ведет себя настолько скромно, что после инсталляции ее даже не сразу и замечаешь. Внешне почти ничего не меняется — в браузере всего лишь появляется неприметная кнопка Ads Filter, по нажатию на которую выскакивает панелька с нехитрыми настройками. Зато когда выходишь в Сеть, разница чувствуется моментально: там, где была реклама, остаются прогалы, а всплывающие окна даже и не думают появляться.

Рейтинг: 9

DVD IDENTIFIER 4.1.0

Разработчик: Kris Schoofs
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://dvd.identifier.cdfreaks.com>



DVD Identifier пригодится тем, кому хочется знать всю подноготную своего DVD-резака: кто его производитель, на какой скорости привод может вести запись и т.п. Что интересно, программа умеет работать и с Blu-ray-дисками, хотя в продажу они еще не поступили.

Рейтинг: 8

FOLDER ICON CHANGER 3.0

Разработчик: Silver Eagle Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.silvereaglesoft.com/products.htm



Не секрет, что изображения распознаются глазом быстрее, чем текст. Попробуйте открыть папку в «Проводнике» и каком-нибудь

О РАЗДЕЛЕ



«Софтверный набор» — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются полезные программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке), «Свежатины!» (подборка, состоящая в основном из свободно распространяемых утилит), «Полезный софт» (программы из других статей рубрики, опубликованных по соседству) и «Игроманский стандарт» — крайне важные программы, которые мы выкладываем постоянно (или с некой периодичностью), а также их обновления. В него входят: Ad-Aware 1.06, Adobe Reader 7.03 (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp 1.32), AdsCleaner 4.3.04, DirectX 9.0c, DivX 6.0, DOSBox 0.63 (в комплекте с D-Fend 2.0.62), Fraps 2.6.4, Kaspersky Antivirus Personal 5.0, Kaspersky Anti-Hacker 1.8, ICQ (Lite 5.03 и Pro 2003b), K-Lite Mega Codec Pack 1.38, Light Alloy 3.3, Macromedia Flash Player 7.0, Microsoft .NET Framework 1.1, Process Explorer 9.25, QuickTime 7.0.2, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy 1.4, System Mechanic Professional 5.5a, Total Commander 6.53, VobSub 2.23, Winamp 5.1, WinRAR 3.50.

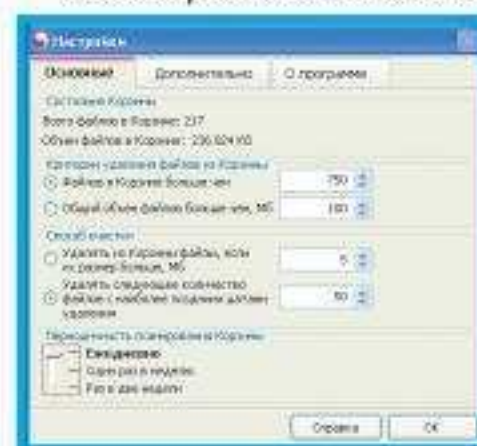
Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

древнем «Нортоне» и проверьте, в какой программе вы быстрее отыщете нужные файлы. Скорее всего, это будет «Проводник» — файлы в нем помечаются иконками, по которым сразу видно, какого они типа (картинки, документы, exe-шники и т.д.). А вот с папками, увы, сложнее: в Windows пиктограммы у них абсолютно одинаковые. Исправить это упущение призвана Folder Icon Changer, которая позволяет навешивать на директории любые иконки (предварительно их нужно сделать или найти уже готовые). Папку с играми, к примеру, можно пометить лямбдой из Half-Life, папку с музыкой — нотой, папку с фотографиями — изображением фотоаппарата, ну и так далее.

Рейтинг: 8

RECYCLE MANAGER 1.0.0.42

Разработчик: Neon Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://neonsoft.hotbox.ru/pages/project.html>



Recycled Manager делает то, что, по хорошему, должна была бы делать сама «Корзина», — очищает ее. Программа «выносит мусор» автоматически, по достижении некоего лимита (когда число удаленных файлов достигает определенной отметки или их объем начинает выбиваться за рамки ГОСТа).

Рейтинг: 7

SPAMPAL 1.72X

Разработчик: James Farmer
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.spampal.org

Антивспамерских программ самых разных сортов и калибров великое множество, но большая их часть страдает одним и тем же недугом: перед запуском они протаскивают вас через долгую и утомительную процедуру настройки. А вот в SpamPal ничего подобного даже близко не наблюдается. После установки утилита поселится в трее и будет тихонько делать свою работу, не докучая вас вопросами и просьбо-приказами зарегистри-



роваться. Подозрительные сообщения она помечает словом «**SPAM**», а уж дальше ими займется сортировщик писем (разумеется, сначала его надо настроить). Весомый плюс — программа работает с лучшим в мире почтовым клиентом **The Bat!** Весомый минус — SpamPal даже под дулом деинсталлятора не будет обслуживать ящики на **AOL**, **Hotmail**, **Yahoo!**, **Juno**, **MSN** и других проприетарных почтовых серверах (видимо, создатель программы — идейный сторонник сообщества **Open Source**).

Рейтинг: **8**

SUBRIP 1.40 BETA 1

Разработчик: Brain
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://www.subrip.fr.st>



SubRip предназначена для извлечения субтитров из DVD-фильмов. Делать это она может двумя способами: первый — когда субтитры выдираются в текстовом виде (в таком виде их, например, можно привязывать к AVI-шкам), второй — в виде BMP-файлов (пригодится, если будете писать субтитры на диск и смотреть его на DVD-плеере). Тайминг (то есть привязка к видеоряду), разумеется, сохраняется в неприкосновенности.

Рейтинг: **8**

SYNCTOY 1.0.0.64

Разработчик: Microsoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.microsoft.com/windowsxp/using/digitalphotography/prophoto/synctoy.msp



Если вам нужно привести две папки с кучей разных файлов к «общему знаменате-

лю», вовсе необязательно сидеть и вручную сверять их содержимое. Потому что для таких случаев есть программы вроде **SyncToy**. Укажите ей два каталога, и утилита сама скопирует, переместит или синхронизирует все, что в них находится. Подобных программ тьма-тьмущая, но лишь в **SyncToy** правила синхронизации можно сохранять. То есть если вы, например, часто делаете бэкапы, достаточно один раз объяснить программе, что от нее требуется, а дальше она будет делать это по нажатию одной кнопки.

Рейтинг: **8**

UNIVERSAL VISTA INSPIRAT BRICO PACK 1.1

Разработчик: CrystalXP.net
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.crystalxp.net

После переименования **Windows Longhorn** в **Windows Vista** и появления первых официальных скриншотов создатели шкурок для операционных систем снова зашевелились. Самый свежий образец их творчества — **Universal Vista Inspirat Brico Pack**. Никаких изменений в систему она, понятно, не вносит, меняется лишь внешний вид «Винды» плюс в верхней части экрана появляется панелька с самыми ходовыми кнопками (по типу **ObjectDock**). Забавная деталь: «Корзина» в этом скине выглядит как прозрачный стакан, который постепенно заполняется все большим и большим количеством бумаги.

Рейтинг: **8**

VERBOT 4.0

Разработчик: Conversive, Inc.
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.verbots.com

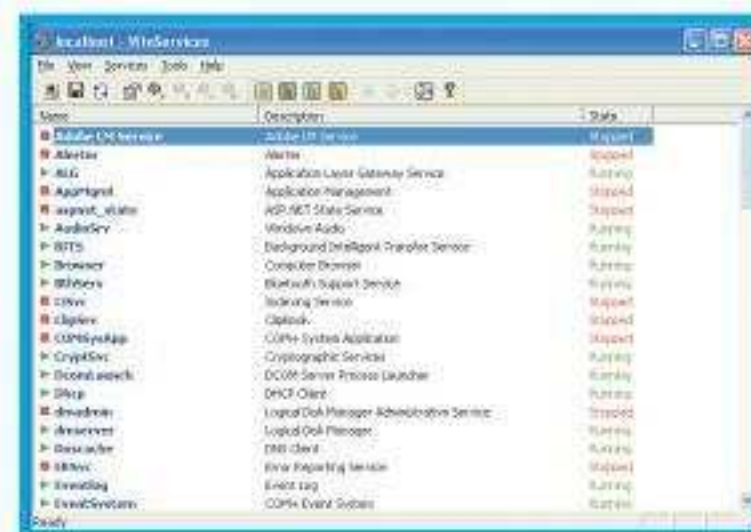


Каждый из вас, наверное, хотя бы раз сталкивался с программами, которые умеют вести более или менее осмысленную беседу с человеком. **Verbot** (Verbally Enhanced Software Robot) — как раз одна из таких. Вы вводите текст, робот его анализирует и, если ему удастся понять смысл ваших слов, дает ответ. Порой программа отвечает невпопад, но когда задаешь несложные вопросы, она за словом в карман не лезет.

Рейтинг: **8**

WINSERVICES 2.1.2.1

Разработчик: The Dominetrix Team
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.dominetrix.org/winservices.htm



Нужно включить/выключить какую-то службу, а вы не знаете как? Можно сделать это командой **msconfig** (вводится в меню **Пуск/Выполнить**), но лучше воспользоваться программой **WinServices**. С ее помощью можно запускать, останавливать и перезапускать системные службы, причем делать это в **WinServices** гораздо удобнее, чем в **msconfig**: все сервисы рассортированы по цветам и снабжены описаниями (во всех этих MSDTS и SamSs сам сидмин ногу сломит), а в случае чего всегда можно вернуться к настройкам по умолчанию.

Рейтинг: **8**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

FreePromoter 1.0. Программа для регистрации сайта в поисковиках, внесения программ в каталоги, а также для размещения объявлений на форумах и рекламных площадках интернета.

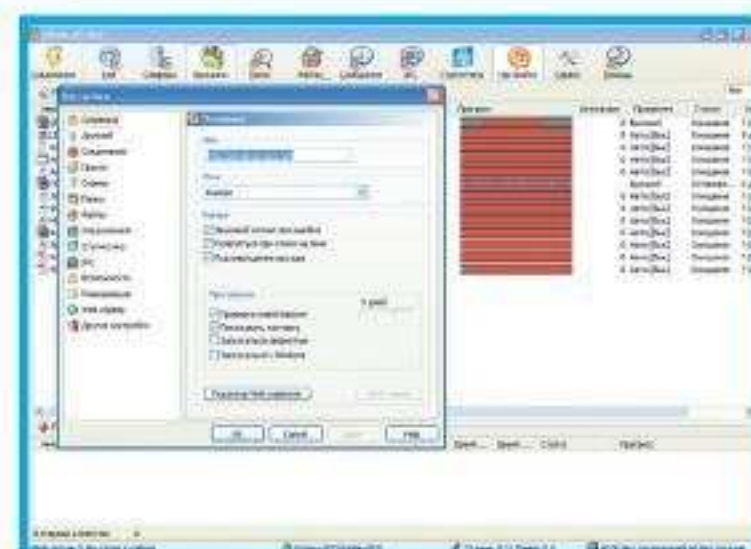
Media Rescue Pro 3.0. Восстанавливает удаленные данные на самых разных устройствах: цифровых камерах, MP3-плеерах, КПК и даже мобильных телефонах. Программа знакома со всеми основными типами носителей: жесткими дисками, CompactFlash, SmartMedia, MMC, Secure Digital и т.д.

PowerClick 1.2. Обитает в трее и по щелчку правой кнопки мыши выводит меню, из которого можно выключить, перезагрузить, заблокировать компьютер, перевести его в режим ожидания или разлогиниться.

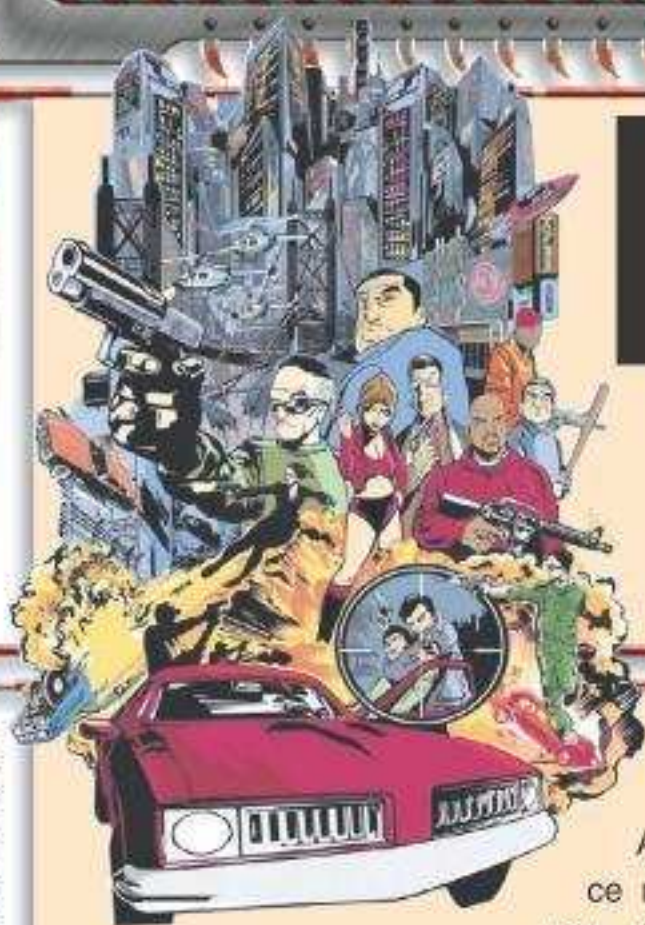
Rohos 1.08. Создает на жестком диске секретный виртуальный диск, где данные хранятся в зашифрованном и запароленном виде. В качестве «пропуска» можно даже использовать USB-флэшку.

ShrinkTo5Gui 1.5. Совершенно бесплатная утилита для копирования DVD. Интерфейс настолько наглядный, что лучше, кажется, не придумаешь.

К СТАТЬЕ «КОРОЛИ ФАЙЛООБМЕНА»



На диске вы найдете все p2p-клиенты, которые упоминались в статье «Короли файлообмена». Это: **Kazaa**, **iMesh**, **FilePipe P2P**, **Shareaza**, **eDonkey2000**, **eMule**, **eMule Plus**, **DCPlusPlus**, **BitTorrent**, **BitComet** и **MetaCafe**.



БАНДЫ САН-АНДРЕАСА

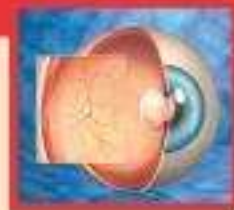
АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

В Сан-Андреасе глубокая ночь. CJ коле-

сит по городу в надежде найти себе спутницу на ночь. Вот он подъезжает к хорошенькой девушке, стоящей у дороги, и высовывается из окна, дабы начать разговор. Его собеседница молча подходит к нему... и со всего маху бьет его по голове. Вскоре к машине нашего героя подбегает группа женщин в необычных одеяниях и выкидывает беднягу из тачки. Как только грабители уезжают, к месту происшествия подруливают полицейские. Но вместо того чтобы помочь пострадавшему, они открывают по нему огонь. CJ вынужден спастись бегством... Это были не совсем обычные копы. Оборотни в погонах!

Кошмарный сон, скажете вы? Вовсе нет. Это мод для GTA: San Andreas, который мы сегодня создадим вместе с вами.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД



В нашем сегодняшнем «вскрытии» нам в первую очередь пригодятся графические архивы. Все они имеют расширение **.img** и лежат в игровой папке в подкаталоге **\models**. Каждый такой архив несет в себе модели объектов (файлы с ними имеют расширение **.dff**) и текстуры (записаны в формате **.txd**) к ним. При этом **.txd**-файлы также являются своего рода архивами, но в них хранятся исключительно картинки (обычно в небольшом количестве).

Файл **cutscene.img** отвечает за графическое оформление скриптовых сцен, **player.img** — за облик главного героя (здесь хранятся модели и скины CJ-я для различных его ипостасей — в зависимости от прически, одежды, величины мускулов и т.п.), **gta_int.img** — за внешний вид объектов декоративного плана (мебель, мусор, ящики), а также содержит текстуры земли, стен и пола в зданиях. Архив **gta3.img** является основным. В нем собраны модели (а также текстуры к ним) транспортных средств, пешеходов, оружия.

Кроме перечисленных архивов, в каталоге **\models** лежат **.txd**-файлы. Основные из них: **effectsPC.txd** (изображения эффектов), **fonts.txd** (графическое отображение игровых шрифтов), **fronten_pc.txd** (курсоры), **fronten1.txd** (логотипы радиостанций),

fronten2.txd и **fronten3.txd** (игровая карта и фоновые картинки для меню), **hud.txd** (картинки для HUD'a — экрана героя), **particle.txd** (изображения различных частиц: кровь, вода, листья). Ряд графических файлов расположен также в подкаталогах папки **\models**. Так, в директории **\generic** вы найдете архивы **vehicle.txd** (вспомогательные текстуры автомобилей — изображения фар, рулей, «внутренностей» тачки) и **wheels.txd** (текстуры колес машин). Каталог **\grass** полон моделей и текстур растительности, а **\txd** насыщен загрузочными картинками, а также рисунками, использующимися в различных мини-играх (изображения карт, скины для бильярдных шаров).

Все упомянутые форматы файлов не являются традиционными. Для их обработки вам будут нужны специальные утилиты. Одна из них — **IMG Tool** (устанавливайте ее с **нашего диска**) — служит для совершения преобразований над **img**-архивами. Другая программа — **TXD Workshop** — используется для работы с **.txd**-файлами. Обе утилиты подходят для правки соответствующих файлов более ранних игр серии — **GTA 3** и **Vice City**.

МАЗКИ КИСТИ



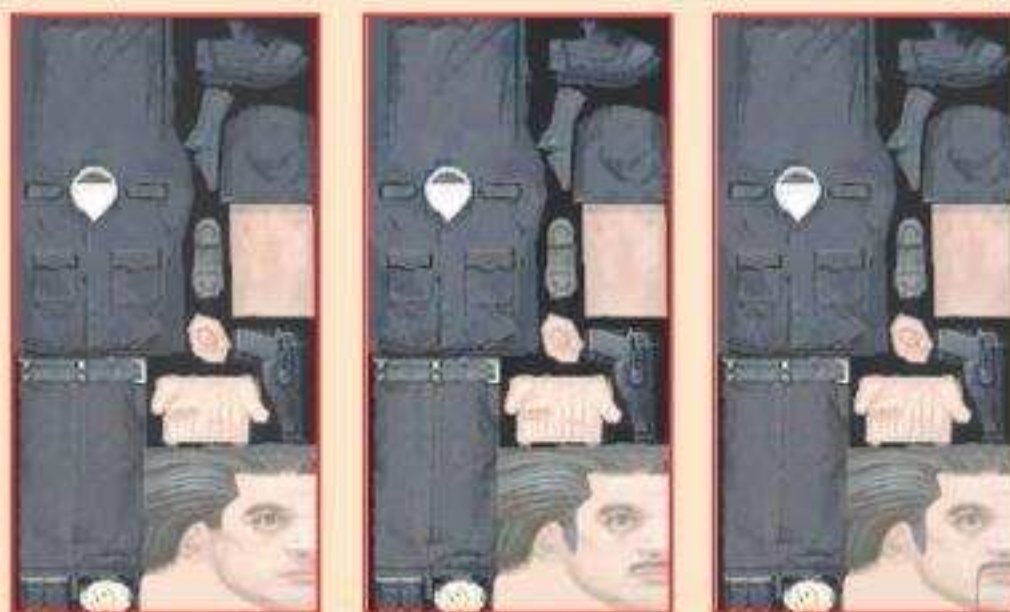
Переходим к практике. Для начала подкорректируем внешность рядовых полицейских. Заодно вы получите необходимые навыки по пользованию упомянутыми выше программами. Все это пригодится вам при создании полноценных модификаций, в которых вы так или иначе изменяете графическую оболочку игры (а без этого не обходится ни один глобальный мод).

Запустите утилиту **IMG Tool**. Воспользовавшись пунктом меню **File/Open**, укажите путь нужного вам **img**-архива. В нашем случае это файл **gta3.img**. В результате в программном окне отобразится список входящих в архив файлов. Чтобы найти среди них какой-то определенный файл, проще всего воспользоваться функцией поиска — **Edit/Find** и **Edit/Find Next** (последняя опция используется для поиска следующего файла, отвечающего тем же критериям поиска).

Обратите внимание на то, что названия местных графических файлов нередко (исключения составляют лишь модели и текстуры машин и оружия) представляют собой непонятные на первый взгляд сокращения. Чтобы разобраться, какой файл соответствует интересующему вас объекту/субъекту, найдите сначала краткое наименование последнего в отведенном ему **dat**- или **ide**-файле. Если речь идет о транспортном средстве, это файл **vehicles.ide**, если об оружии или снаряжении — **default.ide** (при этом вас будут интересовать объекты с номерами от **321** до **373**), если о пешеходах — **peds.ide**. Во всех трех случаях короткое название объекта содержится во втором и третьем столбцах файла. Также именуются файлы с моделью (такой файл, напомним, имеет расширение **.dff**) и текстурами (**.txd**) объекта. Когда вы определитесь с кодовым наименованием объекта, воспользуйтесь функцией поиска по архиву, задав имя нужного вам файла. Сейчас нас интересует файл **lapd1.txd**, содержащий скин рядового копа.

Выберите из списка название интересующего вас файла и воспользуйтесь пунктом меню **Commands/Extract** (эту же операцию можно произвести, кликнув правой кнопкой мыши на имя файла). После этого задайте путь к распаковываемому файлу.

Переключитесь на работу с программой **TXD Workshop**. Выберите в ней пункт меню **File/Open** (эту, а также другие основные команды можно вызывать с помощью удобной панели инструментов) и укажите путь **.txd**-файла, который вы только что извлекли из **img**-архива. Вы увидите содержащееся в файле изображение. Если их несколько, слева от первого появится перечень, в котором вы можете выбрать нужный вам рису-



Поэтапная подрисовка полицейскому усов и бакенбард.



НОВЫЕ ВРАГИ

Как вам идея привлечения в игру чисто женской банды? А оборотней в погонах? Завлекает? Тогда откройте файл **peds.ide**. Чтобы создать женщин-бандитов, необходимо скопировать в буфер строки с номерами **63**, **76**, **93** (или какие-то другие, но обязательно соответствующие женщинам) и вставить их после строки номер **264**. Замените число, указанное в первой колонке трех новых строчек, соответственно на **265**, **266** и **267**, а значение третьего столбца — на **AMAZ1**, **AMAZ2** и **AMAZ3**. В каждой из вставленных строк поставьте в четвертый и пятый столбцы сочетания **GANG9** и **STAT_GANG9** соответственно.

Что касается внешнего вида представительниц банды, то его следует хотя бы немного подкорректировать, чтобы их как-то можно было отличить от своих мирных аналогов. Опять же подойдет изменение цвета одежды, волос, подрисовка каких-то мелких деталей. Файлы со «шкурками» новых обитательниц Сан-Андреаса следует назвать **AMAZ1.txd**, **AMAZ2.txd** и **AMAZ3.txd** (то есть здесь используются те же наименования, что и в третьей колонке).

Продажные копы создаются точно таким же образом, только копировать нужно строчки с числами **280** и **281**, заменив последние в новом куске кода соответственно на **268** и **269** (эти числа указаны с учетом вставки в игру женской банды). Кроме того, в четвертом и пятом столбцах вы



У этой девушки не только изменился цвет купальника и волос...

должны указать сочетания **GANG10** и **STAT_GANG10** соответственно. Не забудьте также дать новым персонажам короткие имена (пусть это будет **FCOP1** и **FCOP2**), прописав последние в третьей колонке двух добавленных строк и назвав ими же файлы со скинами.

Возвращаясь к теме женской банды, загляните в файл **ped-grp.dat**. Впишите в строчку с комментарием **Gang 9** следующий текст (заменяя им исходный): **AMAZ1, AMAZ2, AMAZ3**. Для создания группы оборотней в погонах отредактируйте строку со словом **Gang 10**, перечислив в ней краткие обозначения членов группировки (в приведенном примере это будет сочетание «**FCOP1, FCOP2**»). Завершая работу над псевдополицейскими, обратитесь к разделу **GANG10** файла **ped.dat**. Оставьте в строке со словом **Hate** только сочетание **GANG2**.

В случае с женщинами-преступниками не помешает также подправить файл **pedstats.dat**. В восьмой столбец строки, открывающейся сочетанием **STAT_GANG9**, поставьте число **3**, а в девятый — **0.3**. Это действие добавит сил девушкам-врагам — они ведь довольно слабо вооружены.

Женщины-бандиты (их три разновидности) и продажные полицейские (два вида) готовы к бою. Остерегайтесь и тех, и других. На первый взгляд — они безобидны. На деле же являются вашими злейшими врагами, готовыми напасть на вас в любую секунду.



...теперь она еще и представитель новой враждебной преступной группировки.

нок. Чтобы добавить в файл новую картинку, используйте пункт меню **Image/New**.

Следующий шаг — извлечение картинки из **txd**-файла. Кликните в списке на нужную картинку (в случае с копом рисунок один) и войдите в меню **Image**. Выберите в нем пункт **Export bitmap** или **Export tga**, чтобы сохранить картинку в **bmp**- или **tga**-формате соответственно. Если у вас нет мощного графического редактора, используйте первый из них — с файлами этого типа может работать даже стандартный **Paint**.

Откройте полученный файл в графическом редакторе (**TXD Workshop** можно не закрывать — к этой программке мы вскоре вернемся) и займитесь его правкой. Полицейскому можно, например, подрисовать усы, щетину и бакенбарды, сделав несколько мазков тонкой кистью черного цвета (примерно так, как изображено на скриншотах). Когда все преобразования будут завершены, сохраните произведенные в файле изменения (при сохранении параметры формата картинки оставьте прежними). Назовите полученный файл в соответствии с именем рисунка, который вы брали за основу (у полицейского это **lapd1**).

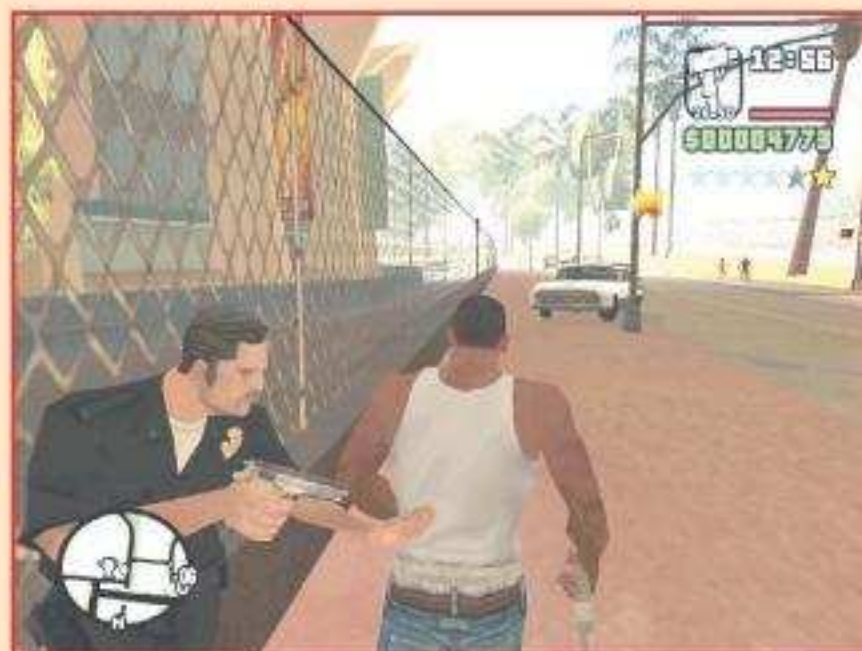
Еще раз обратитесь к утилите **TXD Workshop**. До-

бавьте в уже открытый **txd**-файл, с которым вы ранее работали (у копа это **lapd1.txd**), подкорректированную в графическом редакторе картинку. Для этого воспользуйтесь значком с надписью **Import**, расположенным на панели инструментов (при этом в списке рисунков **txd**-файла, находящемся слева от изображения, должна быть выбрана одноименная картинка). Укажите путь **tga**- или **bmp**-картинки (в нашем примере это **lapd1**), которую вы хотите вставить в игру. Сохраните изменения в **txd**-файле, выбрав пункт меню **File/Save**.

Вновь запустите **IMG Tool**. Откройте архив (в нашем случае — **gta3.img**), откуда вы ранее извлекли файл формата **txd**

(**lapd1.txd**). Найдите, пользуясь функцией поиска, соответствующий **txd**-файл и кликните на него правой кнопкой мыши. В выплывшей менюшке выберите пункт **Replace**, после чего от вас потребуются указать путь одноименного измененного **txd**-файла. Осталось только заново скомпоновать архив с помощью пункта **Commands/Rebuild Archive**. Теперь у блюстителя порядка новый облик!

Вышеописанным способом вы можете редактировать любые игровые текстуры. Можете, например, разукрасить местные автомобили, создавая для них новые «шкурки», или разрисовать заборы и стены домов. Кроме того, несложно переоформить на свой вкус игровое меню и экран героя.



Растительность на лице очень даже идет копу.



В моем моде этого бандита не узнать — настолько он изменился: теперь он побрит наголо и не носит усы, а на его пальцах красуются кольца.



НОВЫЕ ОБИТАТЕЛИ

В предыдущем «вскрытии» игры мы сделали поведение жителей Сан-Андреаса более осмысленным и реалистичным. Однако один минус у обитателей штата все же остался — для такого большого игрового мира число разновидностей пешеходов невелико. Впрочем, это несложно исправить.

Откройте в текстовом редакторе уже знакомый нам файл **peds.ide**, находящийся в каталоге **\data**. Найдите в нем строку, которая начинается с числа **264**. После нее вам нужно будет вставить столько новых строчек, сколько видов пешеходов вы хотите привнести в игру. Теперь определитесь, каких из уже присутствующих в игре людей по вашему замыслу должны больше всего напоминать «новобранцы». Скопируйте соответствующие первым строки файла в буфер обмена и вставьте их в заготовленное место. В каждой из новых строчек вы должны подправить значение в первом (идентификационный номер объекта/субъекта) и третьем (скин) столбцах.

В начальную колонку вы должны вписать число **700** для первого «новичка», **701** — для второго, **702** — для третьего и так далее. В третьем столбце нужно указать краткое название нового пешехода. Вы можете сами его придумать, но оно не должно повторять ни одно из уже существующих наименований. Поэтому рекомендую воспользоваться сочетанием **XXXN**, где **N** — номер нового жителя (от 1 до 9).

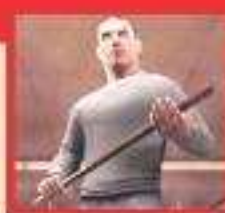
Запустите **IMG Tool**. В архиве **gta3.img** найдите по кратким названиям пешеходов, используя функцию поиска, соответствующие им **txd**-файлы и распакуйте их. Переведя их с помощью **TXD Workshop** в привычные форматы, отредактируйте полученные картинки подобно тому, как мы делали это с копом. Например, у девушки с пляжа можно поменять цвет волос на более оригинальный, залив их, скажем, розовым цветом. Перекраске желательно также подвергнуть купальник и обувь (используйте заливку).

После совершения преобразований над картинкой верните ее в игру — мы уже делали это при работе со скином полицейского. Не забудьте, что скин объекта/субъекта (точнее — соответствующий ему **txd**-файл) необходимо назвать коротким именем, которое прописано во втором и третьем столбцах соответствующей строки файла **peds.ide**. В нашем примере это сочетание **XXXN**, где **N** — число от 1 до 9.

По этой же схеме добавьте в игру еще несколько новых персонажей. Чем больше их будет, тем лучше — желательно не меньше десятка. При этом стоит разнообразить не только представите-

лей мирного населения, но и бандитов (прописаны в файле **pedgrp.dat** в строках с комментариями **Gang X**, где **X** — число от 1 до 8).

Мы заметно повысили разнообразие населения Сан-Андреаса. Теперь вам вряд ли придется наблюдать двух-трех совершенно одинаковых персонажей, разгуливающих друг за другом по тротуарам города.



ГРУППИРОВКИ

Новые лица — хорошо, однако не стоит останавливаться на достигнутом, ведь в игру можно доба-

вить не просто новых пешеходов, но и две невиданные ранее категории граждан с неповторимым поведением. Дело в том, что первоначально в игре планировалось участие десяти преступных группировок, но в итоге авторы ограничились лишь восемью. Впрочем, заветные строки кода разработчики удалять не стали, чем мы и воспользуемся. Какими будут новые виды жителей Сан-Андреаса, решать вам. Мы же познакомим вас с несколькими интересными вариантами. Рассмотрим схему вставки в игру новых категорий населения.

Первым делом обратитесь к файлу **peds.ide**. Пропишите в нем новые действующие лица. Обязательно проследите, чтобы идентификационный номер (используйте для него числа либо от **265** до **273**, либо от **700** и выше) и краткое наименование каждого нового субъекта было уникальным. Рекомендую назвать сочетанием **YYYN** представителей первой добавляемой категории и **ZZZN** — второй (вместо **N** в обоих случаях должен стоять номер «новичка»). Не забудьте также про корректировку внешности новых обитателей Сан-Андреаса.

Следующий этап — правка файла **pedgrp.dat**. Найдите в нем строки с комментариями **Gang 9 (UNUSED)** и **Gang 10 (UNUSED)** — здесь должны быть прописаны члены первого и второго создаваемых классов соответственно. Те сочетания, которые уже присутствуют в этих строчках, можете смело удалять и указывать вместо них короткие наименования персонажей, которых вы только что вставили в игру.

Затем загляните в файл **ped.dat**. Найдите в нем разделы **GANG9** и **GANG10**. В них

определяются отношения членов новых групп к остальным категориям населения. В обоих блоках в строке со словом **Hate** вы должны перечислить тех, кого ненавидят (и соответственно — с кем враждуют) персонажи из данной группировки, а в той, что открывается словом **Respect**, — тех, кого они уважают (то есть их друзей). Если вы хотите, например, чтобы представители новой категории населения охотились за вами и вашими сообщниками, оставьте в строке со словом **Hate** только сочетание **GANG2**. Если желаете, чтобы они вам помогали, добавьте сочетание во вторую строчку блока, а из первой исключите.

Напоследок стоит обратиться к файлу **pedstats.dat**. В строках с текстом **STAT_GANG9** и **STAT_GANG10** задаются соответственно основные характеристики (они во многом определяют поведение) персов из первой и второй добавленных групп. Чтобы подчеркнуть их неповторимость, желательно произвести небольшую правку параметров (примерно так же, как мы делали это в предыдущем «вскрытии» игры при работе с пешеходами).



Мы заметно разнообразили жизнь штата Сан-Андреас, добавив в игру не только новых граждан, но и невиданные ранее группировки. У СЖ-я теперь больше врагов, которые при этом активно сотрудничают с другими бандами. А это означает, что в игре возросло число вооруженных конфликтов. Женщины-бандиты и оборотни в погонах уж точно не дадут вам скучать!

Впрочем, вы можете вставить в игру и другие категории населения, причем не обязательно враждебные по отношению к вам. Наоборот — они могут быть вашими друзьями. Но тогда, чтобы баланс не нарушался, следует создать и сильную противодействующую игроку банду. Ее, кстати, проще всего формировать на основе одной из уже имеющихся преступных группировок. Для этого вы должны всего лишь подкорректировать некоторые «шкурки». Кстати, тему «вскрытия» графической составляющей игры мы продолжим в одном из ближайших номеров «Мании». А пока желаем вам удачи в борьбе с новыми грозными противниками. ■



Члены банды Ballas отныне являются вашими друзьями и даже прикрывают вас, когда вы подвергаетесь атаке.

БЕЗУПРЕЧНЫЙ СТИЛЬ!



AL2032wm

Новейший монитор Acer AL2032wm – яркий представитель престижной линии мониторов Acer, обладающий превосходными техническими характеристиками. Он имеет полный набор интерфейсов, необходимых для соединения с разнообразными устройствами, предназначенными как для работы, так и для развлечений. Фирменная технология Acer CrystalBrite обеспечивает прецизионную цветопередачу, поразительную четкость изображения и большие углы обзора. Новый монитор Acer был удостоен престижной международной премии iF за лучший дизайн в 2005 году.

Размер экрана:	20" Wide
Размер пиксела:	0.258 мм
Яркость:	300 кд/м2
Контраст:	600:1
Макс. разрешение:	1680x1050, 75 Гц
Углы обзора:	178° (Г), 178° (В)
Время отклика:	16 мс
Входы:	D-sub, DVI-D, AV
Динамики:	2x5 Вт

ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ЛИДЕРСТВО!

Мобильность нового поколения.

Лидер европейского рынка ноутбуков компания Acer представляет мобильные ПК серии TravelMate 8100, созданные на базе обновленной платформы Intel® Centrino™ с поддержкой архитектуры PCI-Express™. Благодаря новейшим процессорам с частотой внешней шины 533 МГц, модулям памяти стандарта DDR-2 и технологии SignalUp, ноутбуки серии TravelMate 8100 демонстрируют рекордную производительность и мобильность. Яркий широкоформатный 15,4" дисплей в сочетании с мощным видеоадаптером ATI Mobility™ Radeon® X700 гарантируют красочное и динамичное изображение.

Ноутбуки TravelMate серии 8100 – союз новейших технологий, нацеленный на то, чтобы сделать ноутбук производительнее, мобильнее и надежнее.



Acer TravelMate 8100

Технология Intel® Centrino™
Процессор Intel® Pentium® M
Чипсет Intel® 915PM Express
Дисплей 15.4" WSXGA+ (1680 x 1050) TFT
Видеоадаптер ATI MOBILITY™ RADEON® X700, 128 Мб
Жесткий диск от 60 Гб ATA 100
Привод DVD±RW Super Multi
Оперативная память DDR2 533 МГц
Адаптер беспроводной связи 802.11a/b/g WLAN
Сетевой адаптер 10/100/1000 LAN
Модем V.92. Поддержка интерфейса Bluetooth™
Контроль доступа к данным при помощи SmartCard
Microsoft® Windows® XP Professional



acer

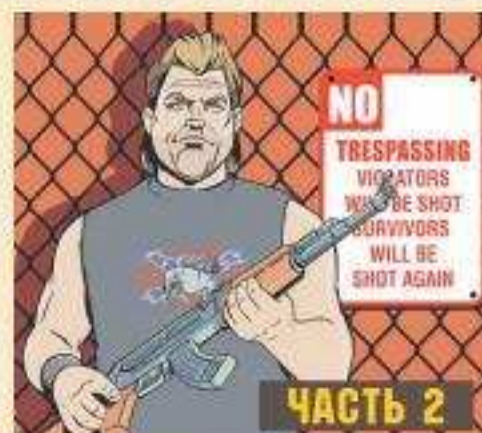


ISM Computers - официальный партнер Acer в России

Оптовые продажи: sales@e-express.ru, www.e-express.ru

Корпоративные продажи: corporate@ism.ru, corporate.ism.ru

СОЗДАНИЕ МОДИФИКАЦИИ GTA: SAN ANDREAS

**ЭДУАРД КЛИШИН**

В статье, опубликованной в предыдущем номере «Игромании», мы рассказали, как создавать несложные модификации для **GTA: San Andreas**, и изучили основы программирования этой игры. Сегодня мы пойдем дальше: ознакомимся с постановкой условий и условными переходами, научимся создавать актеров и транспортные средства, присваивать им различные параметры и флаги, создадим идеальное движение наземных транспортных средств, наконец — превратим **San Andreas** в самый что ни на есть **Twisted Metal**!

ПОСТАНОВКА УСЛОВИЙ

Чтобы проверить выполнение того или иного действия игроком или NPC, необходимо задать условие. Например, мы хотим узнать, достиг ли игрок нужной точки на карте (эта команда используется практически в любой миссии игры). Для этого нужно поставить условие:

if 0

00EC: actor \$PLAYER_ACTOR 0 (near point 1812.369 -1929.922 radius 80.0 80.0

Первая команда означает, что идет постановка условия, цифра **0** в первой строке показывает, что условие всего лишь одно. Если нужно, чтобы одновременно выполнялось несколько условий, например два, смело меняйте **0** на **1**. Максимальное число допустимых условий в игре — восемь. Команда с проверкой на 8 условий будет выглядеть следующим образом:

if 7

Если же вы хотите, чтобы выполнялось одно из условий, то нужно использовать следующую конструкцию:

if 21**Пример:****00D6: if 21****8118: NOT actor \$my_act dead****8119: NOT car \$my_act wrecked**

После того как условия наложены, необходимо создать переход. Переходы делятся на условные, которые осуществляются при наличии определенных условий, и безусловные — выполняемые без всяких условий. Создаются переходы следующими командами:

004D: jump if false JJCheck1**0002: jump JJNext**

Первая команда соответствует условному переходу, вторая — безусловному. Рассмотрим на примере, как создать поток с постановкой условий:

:Start_Mod**0001: wait 0 ms**

0213: \$my_pick = create_pickup -1 (INFO) type 3 at 2027.77 -1420.52 16.49

:Check1**0001: wait 0 ms****00D6: if 0****0214: pickup \$my_pick picked up****004D: jump if false JJCheck1****0002: jump JJNext****:Next****0001: wait 0 ms****018C: play sound 1052 at 0.0 0.0 0.0****004E: end thread**

Сначала создается поток (**thread**), в котором на карте помещается определенный предмет. После создания объекта генерируется блок с проверкой, суть которой — зарегистрировать, взял ли игрок объект. Если это условие не выполняется, то команда **004D: jump if false JJCheck1** вернет к блоку **Check1** и проверка условия начнется снова. Если игрок взял приготовленное ему оружие, команда **0002: jump JJNext** осуществит переход к следующему блоку, в котором проигрывается определенный звук.

Командой **end thread** данный скрипт завершит свою работу. Команда **0002: Next** безусловного перехода может быть использована для создания перехода к нужному вам блоку без постановки условия:

Start_Mod**0001: wait 0 ms**

0213: \$my_pick = create_pickup -1 (INFO) type 3 at 2027.77 -1420.52 16.49

0002: jump JJNext**:Next****0001: wait 0 ms****018C: play sound 1052 at 0.0 0.0 0.0****004E: end thread**

СОЗДАНИЕ АКТЕРОВ И ТРАНСПОРТА

Теперь займемся созданием персонажей и транспортных средств на игровой карте. Прежде чем поместить NPC или машину на карту, нужно загрузить определенную модель в память игры. Для этого используются две команды:

0247: request model 520**038B: load requested models**

■ Наша цель — малогабаритный авиалайнер, наше оружие — пусковая установка...

Первая указывает, какую именно модель нужно загрузить, а вторая непосредственно подгружает модель в память. Если пропустить эту операцию, при тестировании мода **San Andreas** вылетит с ошибкой. После загрузки модели в память игры необходимо провести проверку: загружена ли она. Для этого используется следующая команда:

0248: model 520 available

В целом конструкция будет выглядеть следующим образом:

:Load1**0001: wait 0 ms****0247: request model 520****038B: load requested models****:Load2****0001: wait 0 ms****00D6: if 0****0248: model 520 available****004D: jump if false JJLoad2****0002: jump JJCreate_Model**

Если модель успешно загружена, то можно приступать к созданию персонажа или транспортного средства. Сначала рассмотрим определение персонажей. Для создания модели NPC на карте используется следующая команда:

009A: Sactor1 = create actor 4 41 at 1230.0 2540.0 12.0

actor1 — имя персонажа (можете смело менять на свое, только не забудьте поменять его и в последующих командах), **41** — номер загруженной модели, а **1230.0 2540.0 12.0** — координаты, по которым модель будет создана. Номера моделей персонажей, а также их названия содержатся в файле **peds.ide** в папке **DATA**. Для примера разберем одну из строк файла:

41, HFYST, HFYST, CIVFEMALE, STAT_STREET_GIRL, woman,1983,1, null,6,1,PED_TYPE_GEN,VOICE_GEN_HFYST T,VOICE_GEN_HFYST

41 — номер модели, о котором упоминалось чуть выше, **HFYST** — имя персонажа,



■ Пример созданных «пикапов» с оружием на карте.

остальные параметры для расстановки модели на карте не нужны.

Для определения координат вы можете воспользоваться программой **San Andreas Place Manager** или любой другой. Рассмотрим принцип определения координат только для этой программы. Первым делом скопируйте программу в корневой каталог игры. После того как она будет запущена, нажмите клавишу **ADD PLACE**, а затем — **Click Here to insert**.

Утилита вставит в поля x, y, z текущие координаты игрока. После этого скопируйте координаты из полей x, y, z на место тех, по которым должен быть создан персонаж, предварительно заменив знак «.» (запятая) в координатах на «.» (точка).

Созданным персонажем можно манипулировать, используя ряд команд. Ниже рассмотрены основные из них:

05E2: unknown_action_sequence \$actor1 \$PLAYER_ACTOR

Данная команда заставит NPC следовать главной цели — убить игрока любым способом.

Если вы хотите, чтобы актер не убегал при звуке выстрела, смело используйте эту команду:

0350: unknown_actor \$actor not scared flag 1

Также созданному персонажу можно дать оружие:

01B2: give_actor \$actor1 weapon 31 ammo 60

31 здесь — номер оружия в игре, **60** — количество патронов.

Обратите внимание, что прежде чем использовать тот или иной ствол, его надо загрузить в память игры.

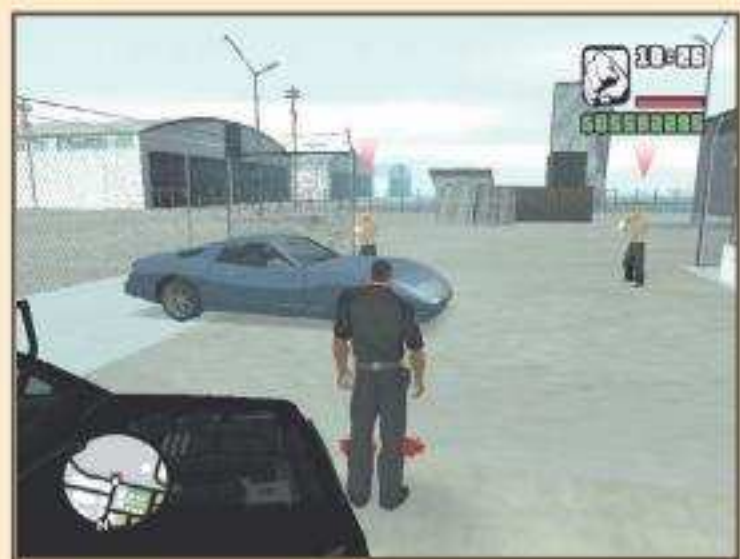
Для M4 номер модели для загрузки в память игры **356**, а номер модели в игре — **31**. Аналогично для Shotgun — **351** и **27**, а для Minigun — **362** и **38**.

Буквально за несколько дней до того, как журнал ушел в печать, выяснилось, что создатель редактора **Бартон Уотердак** опубликовал полный список номеров оружия и соответствующих им моделей оружия. Со списком можно ознакомиться **на нашем диске**.

Следующая команда позволяет изменять меткость стрельбы:

02E2: set_actor \$actor weapon_accuracy_to 90

Цифру **90** можно менять на любую от **1** до **100**.



■ Вражеские NPC готовы порвать Сиджея в клочья!

ПО ВОЗДУХУ И ПО ВОДЕ

Рассмотрим вкратце способы управления воздушными и водными средствами передвижения. Начнем с вертолетов. Чтобы заставить «вертушку» лететь к указанной точке, используйте следующую команду:

04A2: heli \$my_car fly to 2488.562 -1662.864 12.8757 speed 0.0 40.0
my_car — название вертолета (можете поменять на любое другое название), **2488.562 -1662.864 12.8757** — координаты, по которым должен прибыть вертолет, и **40.0** — скорость полета геликоптера.

Если вы хотите, чтобы выбранный вами вертолет использовал магнит, вводите вот это:

0788: enable heli \$my_car magnet 1

Несложно обыграть, скажем, такую ситуацию: по дороге едет авто, прямо над ним летит вертолет, который в определенный момент цепляет машину магнитом.

С самолетами дела обстоят намного сложнее — в интернете практически невозможно найти команды управления этим видом транспорта, поэтому ваш покорный слуга дни и ночи напролет занимался поиском команды, которая смогла бы заставить взлететь любой лайнер. Команда была найдена, используйте на здоровье:

04D2: unknown_RC_car \$my_car race to -1836.487 -333.7172 110.7474 0.0 40.0

Напоследок рассмотрим команды для манипуляции катерами и другим водным транспортом. Чтобы задать скорость движения лодки, используйте нижеуказанную команду:

02DB: set_boat \$my_car speed to 100.0

Чтобы заставить катер плыть к нужной точке, примените команду:

02D3: boat \$my_car drive to 171.0578 942.3843 6.0

171.0578 942.3843 6.0 — координаты точки прибытия.

Все модели машин, людей, оружия нужно выгружать из памяти перед окончанием работы скрипта. Делается это следующей командой:

0249: release_model 570

570 — номер загруженной в память игры модели.

Для проверки, не умер ли персонаж, используется следующая конструкция:

:Check_Dead

0001: wait 0 ms

00D6: if 0

0118: actor \$actor1 dead

004D: jump if false JJCheck_Dead

0002: jump JJPassed

Возле персонажа можно поставить маркер (метку), которая будет показывать его местоположение на карте. Для его создания используется следующая команда:

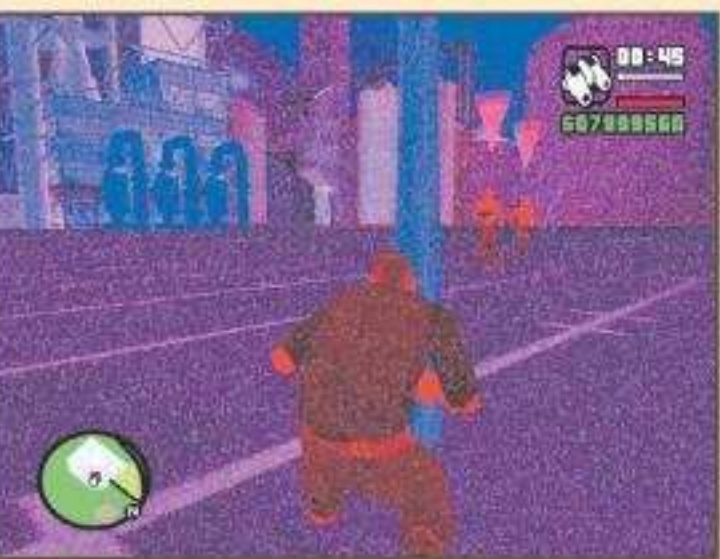
0187: \$marker1 = create marker above actor \$actor1

marker1 — название маркера (можете назвать его как захотите), **actor1** — имя персонажа, над которым этот маркер будет создан. Чтобы убрать созданную метку, используйте следующую команду:

0164: disable marker \$marker1

Созданного актера можно заставить передвигаться по карте, для этого используются следующие команды:

05D3: unknown_action_sequence \$PLAYER_ACTOR 2099.12 -1651.26 12.63 4 3000



■ Да здравствует Сэм Фишер и Splinter Cell! Учимся создавать стелс-миссии...

05F5: unknown_action_sequence \$PLAYER_ACTOR 2099.12 -1651.26 12.63 6 10000

PLAYER_ACTOR — имя персонажа (если хотите, чтобы эта команда была применима к главному герою, не изменяйте имя), **2099.12 -1651.26 12.63** — координаты точки, к которой должен следовать персонаж. Первая команда заставляет персонажа идти, а вторая — бежать в заданную точку.

Используя ряд нижеприведенных команд и меняя имя персонажа **actor** на имя созданного вами NPC, вы можете создать телохранителя, который будет защищать от всех, кто нападает на Сиджея:

0568: \$actor 1

0446: (unknown) \$actor 0

08AF: \$actor 1000

077A: \$actor 4 25

0631: put_actor \$actor in_group \$PLAYER_GROUP

01B2: give_actor \$actor weapon 38 ammo 600

02E2: set_actor \$actor weapon_accuracy_to 90

0223: set_actor \$actor health_to 2000

0187: \$mark_act = create marker above_actor \$actor

Полный скрипт телохранителя, равно как и все остальные примеры скриптов (чтобы не пришлось вбивать их на клавиатуре), вы можете взять **с нашего диска**.

Для проверки, достиг ли персонаж какой-либо точки на карте, используется следующая конструкция:

:Check_Point

0001: wait 0 ms

00D6: if 0

00EC: actor \$PLAYER_ACTOR 0 (near point 1812.369 -1929.922 radius 2.0 2.0

004D: jump if false JJCheck_Point

0002: jump JJ<Блок, если условие выполняется>

Если вы создали на карте транспортное средство и хотите, чтобы тот или иной персонаж залез в него в роли пассажира, используйте команду:

05CA: unknown_action_sequence
SPLAYER_ACTOR \$10946 10000 0

Здесь **PLAYER_ACTOR** — имя NPC, **10946** — название машины, в которую он должен сесть.

Если же вы хотите, чтобы выбранный вами персонаж сел на место водителя, необходимо прописать следующую команду:

05CB: unknown_action_sequence
SPLAYER_ACTOR \$10946 -1

Чтобы проверить, находится ли наш персонаж в том или ином транспортном средстве, используйте вот такую конструкцию:

:In_Car_Check

0001: wait 0 ms

00D6: if 0

0448: actor \$PLAYER_ACTOR in car \$my_car

004D: jump if false JJIn_Car_Check

0002: jump JJ<Блок, если условие выполняется>

В этой команде **my_car** — машина, в которой должен находиться персонаж.

Об «актерах» мы поговорили достаточно, теперь перейдем к транспортным средствам.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Принцип загрузки любого авто в память игры абсолютно такой же, что и при загрузке людей. Единственное различие заключается в том, что смотреть номера транспортных средств нужно в файле **vehicles.ide**. После того как нужная модель транспортного средства загружена в память игры, приступаем к расположению ее на карте. Для этого используется следующая команда:

00A5: \$my_car = create car 520 at 0.0 0.0 0.0

my_car — это название машины (можете менять на свое), **520** — номер модели средства передвижения из файла **vehicles.ide**, **0.0 0.0 0.0** — координаты, по которым будет создана модель. Вновь созданным транспортным средством, как и персонажем, можно манипулировать. Например, авто можно заставить ехать в указанную точку, самолет или вертолет — лететь в определенное место. Начнем изучение «манипулятивных» команд с блока, отвечающего за передвижение любых видов наземного транспорта:

02C2: car \$my_car drive to point
2644.462 -2016.282 12.5547

В ней **2644.462 -2016.282 12.5547** — координаты точки, до которой авто должна добраться. Чтобы проверить, добралась ли ваша машина к нужной точке на карте, используйте нижеприведенную команду в купе с оператором условий **if**:

01AF: car \$my_car 0 (near point 95.3 -1468.3 9.5 radius 1.5 1.5 3.0

В этой команде **my_car** — название машины, **95.3 -1468.3 9.5** — координаты точки, к которой должна приехать авто (прилететь — самолет/вертолет, приплыть — катер), и **1.5 1.5 3.0** — радиус точки по x, y и z (длине, ширине и высоте), в зоне которой выполняется проверка.

Есть одно маленькое «но»: кто управляет нашим таинственным авто? Не призрак же?! Чтобы автомобилем или вертолетом/самолетом управлял персонаж, его нужно создавать отдельно при помощи команды:

0129: \$vodila = create actor 4 41 in car
\$my_car driverseat

Здесь **vodila** — имя персонажа, который будет создан не на карте, а непосредственно в транспортном средстве **\$my_car**. Важный момент: транспортное средство должно быть создано на карте прежде, чем вы приступите к генерации водителя.

Если же вы хотите сделать водителем NPC, который уже разгуливает по уровню, то используйте следующую команду:

036A: put actor \$PLAYER_ACTOR in car
\$my_car

Сиджая так же, как и остальных персонажей, можно помещать в транспортные средства, для этого нужно использовать имя **PLAYER_ACTOR**.

Существует ряд параметров, влияющих на езду автомобиля, один из них — скорость. Хотите создать безбашенную аркадную гонку в стиле **Need for Speed** — нет проблем! **Rockstar** даже пошли нам навстречу, внедрив в игру тюнинг авто. Команда:

00AD: set car \$my_car max speed to 50.0

Данный блок позволяет регулировать скорость наземных транспортных средств, в данном случае — присваивает скорость 50 миль в час машине **my_car**.

Хотите посмотреть, как настоящий псих управляется с авто? Всегда пожалуйста — вот команда:

00A8: set car \$my_car to psycho driver

ОБЪЕКТЫ НА КАРТЕ

В GTA: San Andreas вам не раз приходилось собирать на карте различные предметы, которые еще называют «пикапами» (пушки, чемоданы с деньгами). Давайте разберемся, как создать «пикапы» с оружием. Делается это следующей командой:

032B: \$weap1 = create_weapon_pickup
370 15 ammo 1 at 2489.595 -1646.48
14.07031

weap1 — название «пикапа» (можете поменять на свое), **370** — номер модели оружия из файла **default.ide** (орудия убийства начинаются с цифры 321 и заканчиваются цифрой 373), **15** — тип созданного «пикапа», **1** — вместимость магазина у данного оружия, **2489.595 -1646.48 14.07031** — координаты, по которым будет создан «ствол».

«Пикапы» бывают двух типов: **3** — бесплатные разовые и **15** — бесплатные пикапы, регенерирующиеся через 6 часов игрового времени (т.е. 6 минут).

Если вы хотите создать на карте пикап для миссии, например — чемодан с деньгами, то вы должны использовать следующую команду:

0213: \$object1 = create_pickup -362
(MONEY) type 3 at 2027.77 -1420.52 16.49

object1 — название объекта, **-362 (MONEY)** — номер и название модели из **main.scm** (пункт DEFINE OBJECTS), **3** — тип пикапа, **2027.77 -1420.52 16.49** — координаты, по которым он будет создан. Около созданного пикапа можно создать маркер. Делается это следующей командой:

03DC: \$mark = create marker above
pickup \$object

mark — название маркера (можете изменить на свое), **object** — название пикапа, около которого будет создан маркер.

Чтобы поместить на карту реальный объект, который невозможно собрать, вам пригодятся эти команды:

029B: \$obj_x = init_object -50
(WS_APGATE) at -1222.953 53.826 14.134

obj_x — название объекта, **-50 (WS_APGATE)** — номер и название модели из **main.scm**, далее, как всегда, идут координаты. Также созданному объекту можно установить угол поворота. Это можно сделать следующей командой:

0177: set_object \$obj_x z_angle to 135.0

obj_x z — название объекта, **135.0** — угол поворота.

■ ■ ■

На этом мы заканчиваем вторую статью нашего эпохального GTA-цикла. Полученных знаний вам вполне хватит, чтобы с легкостью помещать на карту любых персонажей и транспортные средства, а также манипулировать ими.

Уже можно приступать к созданию полноценных миссий. Осталось лишь научиться писать триггеры для старта заданий и делать видеоролики. Этим мы и займемся в третьей части статьи в одном из ближайших номеров «Мании».



■ Созданный нами телохранитель не зря ест свой полигональный хлеб.



■ Самолет, который главному герою так и не пришлось пилотировать на протяжении всей игры. Исправляем!



ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

АВТОРЫ: ВЛАДИМИР БОЛВИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

BF2EDITOR

Где взять: с нашего диска или скачать по адресу

http://ftp.games.skynet.be/pub/www.gamershell.com/patch/bf2_editorsetup_aug02.zip

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Все удовольствия в одном флаконе — так кратко можно охарактеризовать редактор к Battlefield 2. Нечасто бывает, что разработчики подходят к выпуску инструментария общего пользования с таким усердием. Практически все возможности, которые для других игр реализованы в виде дополнительных утилит, присутствуют здесь в рамках одной мощной программы — **BF2Editor**. В ней объединены сразу несколько редакторов: **Animation Editor**, **Level Editor**, **Material Editor**, **Object Editor** и **Terrain Editor**. Все они доступны из списка в левой части панели инструментов.

Animation Editor предназначен для подключения к игре анимации различных объектов. Сами анимационные треки делают, как обычно, в графических пакетах вроде **3DS MAX** или **Maya**. Именно в них выстраивают из полигонов все части модели и заставляют их двигаться относительно друг друга. К примеру, сотворили вы ручной вариант шестиствольного вертолетного минигана и оживили — все шесть стволов при стрельбе крутятся, гильзы летят, отдача бьет в плечо — и хотите включить эту красоту в Battlefield 2. Для таких операций и нужен Animation Editor. «Закрепляет» миниган за каким-нибудь бойцом и наблюдаете, как новая пушка будет работать в игре. В Animation Editor можно изменять скорость прокручивания анимации и некоторые другие параметры.

В **Object Editor** регулируются свойства игровых объектов, в том числе и попавших туда из 3DS MAX (т.е. самодельных). Каждому из них прикладывается масса различных параметров, которые требуют самого

пристального внимания. Поскольку в игре игровых объектов просто ужасающе много, они рассортированы в окне **Resources** (weapons, vehicles, soldiers и так далее).

Чтобы не ошибиться с выбором, каждый предмет можно разглядеть в окне предварительного просмотра. После установки, в главном окне редактора, отображение модели регулируется кнопками на панели управления (появляется справа от главного окна после включения **Object Editor**). Предусмотрено много разных режимов. Среди них **Draw Entry Point** (добавляются оси координат), **Draw Selection Box** (при наведении курсора на модель показывается габаритный контейнер — удобно и полезно для моделей, которые состоят из нескольких частей) и другие. Имеется возможность прослушать закрепленные за объектом звуки, включить вращение (чтобы осмотреть модель со всех сторон), выбрать цвет фона...

Material Editor требуется тогда, когда возникает нужда в особых свойствах некоторых видов поверхностей. Материал отличается от простой текстуры тем, что содержит сведения не только о том, как должна выглядеть поверхность. В нем заложена информация о звуках, эффектах, параметрах дополнительного повреждения. Все материалы (**AttackMaterial**) загружаются списком одной из пяти групп: **World**, **Ground**, **Projectiles**, **Vehicles** или **Misc**. По сути, этот редактор представляет собой огромную электронную таблицу, где регулируются всевозможные свойства материалов.

В **Level Editor** собираются воедино все отдельные части будущего уровня. Именно здесь выбранные вами объекты получают постоянную прописку на поле битвы. Причем это не только оружие и солдаты, но и статические эффекты: звуковые (свист ветра, к примеру), световые (разного рода

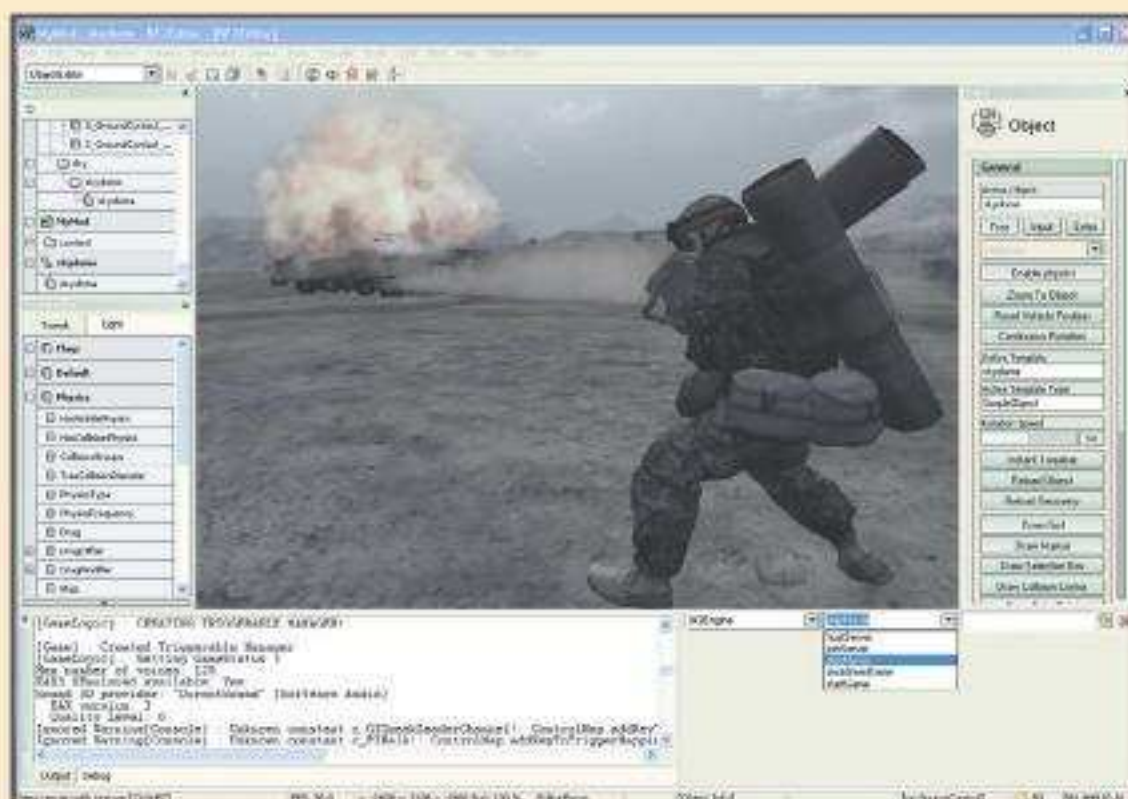
вспышки и огни), частицы (допустим, дымы). Сюда же относятся spawn points и control points.

Внешний вид театра боевых действий формируется в **Terrain Editor**. В этом режиме доступны инструменты **Modify** (регулирование высот), **Smotch** (сглаживание резких переходов поверхности по высоте), **Level**, **Platform**, **Random tool** (случайные углубления и выпуклости), **Texture**, **Undergrowth**, **Overgrowth**. Однако основную часть работы по созданию ландшафта можно выполнить в другом графическом пакете. Для этого нужно превратить полученные горы, холмы и долины в карту высот (Heightmap) и предоставить редактору в формате **.RAW**. Подключение проводится с помощью кнопки **Import Surrounding Terrain**. Ее можно отыскать на всплывающей панели Terrain Editor в группе Surrounding Terrain. Там же, в группе Texture, доступны варианты различных текстур. Размер (size) и влияние (strength) кисти для «покрасочных» дел настраиваются слайдерами в верхней части панели.

Помимо редакторов, BF2Editor включает в себя массу разнообразных инструментов (собранные в меню Tools), гибкое управление камерой (меню Camera) позволяет регулировать освещенность уровня (меню Light), содержит менеджер проектов (меню Mod) и многое другое.

ВЕРДИКТ: Отличный редактор, который стоит времени и усилий, потраченных на его освоение. Он довольно сложен, но в нем содержится все, о чем только может мечтать самый искушенный модостроитель. Для установки потребуется около 100 Мб свободного места на жестком диске. Для работы — не менее 256 Мб оперативной памяти в слотах (а лучше и весь гигабайт).

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО П НИМАЕТ.

В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ 2005. АДАПТАЦИЯ СТУДИИ SNOWBALL.

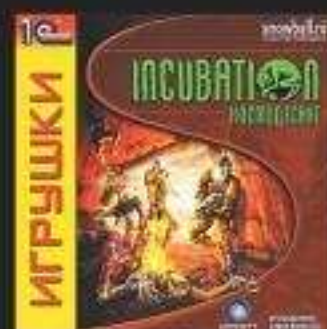
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



UBISOFT™



INCUBATION 
КОСМОДЕСАНТ



КАК ПРОДАТЬ ИГРУ

ВЛАДИМИР БОЛВИН

Нас иногда упрекают в письмах — вот вы, мол, рассказываете в журнале о безоблачной жизни разработчиков и создаете у читателей неверное представление про эту самую жизнь. Агитируете вливаться в ряды девелоперов. Показываете на примерах, как легко и приятно создавать модификации, осваивать основы программирования или построение игровых моделей. Меж тем в мире чистогана и наживы, бескомпромиссной конкуренции и непрерывной гонки технологических вооружений выживать разработчикам совсем непросто. Трудно сделать свою игру. Еще труднее — продать.

Современная игра должна отвечать определенным стандартам качества. Но помимо этого девелоперы должны представить ее потенциальному издателю в самом лучшем виде. На этом этапе неопытных разработчиков иногда ждет горькое разочарование, поскольку их радужные представления об отношениях с издателем никак не соответствуют суровой правде жизни. Сегодня, в разговоре с руководителем направления игровых продуктов фирмы 1С, мы попробуем расставить точки над i. Мы выясним, как же продать свою игру.

«ИСКУССТВО» ДОЛЖНО ПРОДАВАТЬСЯ

Среди начинающих разработчиков попадают три группы людей: Одни проходят какую-нибудь игру, понимают, что все в ней сделано не так, как нужно для полного счастья, собирают вокруг единомышленников и принимаются за работу, вообще не задумываясь о последующей продаже результатов своего труда. Люди просто самовыражаются. Им по душе творческая работа. Это хобби, отдых от повседневной рутины. Чаще всего от них мы получаем отличные модификации, которые, кстати, тоже порой успешно продаются, сильно удивляя этим своих создателей.

Другие, исходя из точно такой же предпосылки, сразу начинают обсуждать дальнейшие планы реализации будущей игры. У них нет ни движка, ни моделей, ни текстур. Но они уже распределяют между собой деньги, которые получают за продукт, азартно делят шкуру неубитого медведя. Собственно, это и есть основная часть процесса разработки у таких команд. За разговорами о будущих прибылях медведь, как правило, остается позабытым в лесу. Вдоволь поспорив, кому сколько причитается, проект благополучно закрывают, и несостоявшиеся разработчики расходятся по домам (до очередной гениальной идеи).



Внешность обманчива, за приятным лицом Юрия Мирошникова с доброй улыбкой скрывается настоящая акула игрового бизнеса.

Третьи тоже планируют получить деньги за игру, но только в том случае, если из нее получится что-нибудь действительно стоящее... денег. Поэтому на самом начальном этапе такие команды подвергают строгой ревизии свои возможности, распределяют работу по своим способностям и выкорчевывают из геймплея все труднореализуемые моменты. И только тогда, когда все получилось — на руках работающая бета-версия игры, — начинается охота на издателя. Насколько она будет успешной, во многом зависит от удачи и от деловых качеств лидера команды. Шансы на то, что мы увидим на полках магазинов коробочки с этой игрой, наиболее благоприятны.

Какие бы высокие помыслы ни двигали создателями того или иного шедевра — кушать хотят все и регулярно. Разработка — очень сложный процесс, который поглощает без остатка все доступное время. Совмещать это занятие с посещением «основной» работы для куска хлеба, как правило, не выходит. Или то, или другое. Помыкавшись какое-то время, рано или поздно начинающие разработчики приходят к мысли: «нужно достать денег, чтобы сосредоточить внимание только на игре».

Вариантов целых три: взять в банке кредит, найти спонсора-мецената, заключить контракт с издателем. И стоит начинающий девелопер, как витязь на распутье: налево пойдешь — без штанов останешься, прямо пойдешь — там тебе и голову сложить, направо пойдешь... А вот что будет, если пойти к издателю — мы узнаем у Юрия Мирошникова, руководителя продуктов игрового направления фирмы 1С, крупнейшего российского издателя.

ПАПА, МАМА, Я

Издатель для разработчика и мама, и папа. Мама, когда нужно профинансировать



Юрий принимал непосредственное участие в раскрутке «Периметра».

проект, выделить деньги на «карманные» расходы, покупку лицензионного программного обеспечения, оборудовать офис. Папа, когда проект неожиданно забуксовал и требуется подтолкнуть разработчиков в нужную сторону. Чтобы выпустить игру, необходимо тщательно проверить ее содержание и работоспособность, провести хорошо спланированную рекламную кампанию, записать на заводах соответствующее количество дисков, упаковать их в цветные коробочки и отправить по магазинам. Лишь после этого можно будет подсчитывать прибыль — или убытки (что тоже случается). Все это разработчики проделать самостоятельно, как правило, не в состоянии. Поэтому им нужен издатель.

Средства на разработку игры можно было бы получить и в обычном банке. Чем же лучше издатель? Всем. Во-первых, условия кредита в банке очень жесткие — высокие проценты и строгий график погашения. Во-вторых, банкиры не дадут денег под «разработку игры». Они в этом ничего не понимают и не хотят понимать. Им нужен некий материальный залог — квартира, машина, дача. Необходимо доказать свою состоятельность — предоставить справку с работы о высоких доходах или поручителя, который будет рассчитываться с банком, если человек, оформивший на себя кредит, не сможет его вовремя отдать.

Издателю тоже придется отдавать деньги, но он заинтересован в том, чтобы игра вышла, поэтому может войти в положение, если наметились временные трудности, и даже оказать практическую помощь в разработке. Ведь в отличие от обычного банка в издательстве работают профессионалы, непосредственно связанные с компьютерными играми.

ДЕЛА НАСУЩНЫЕ

[И]: Если разработчики проживают не в столице, а в Тьмутаракани — могут ли они договориться с вами в порядке общения по почте? На что следует обращать внимание, представляя свою игру в письменном виде? Какие распространенные ошибки делают при этом начинающие? Что лучше — писать письма или потратиться на личную встречу?

[ЮМ]: Мы работаем с издателями и разработчиками из различных стран. Проживают они по всему миру. И всегда требуются как личные встречи, так и переписка по почте. Потратить полмиллиона долларов «по мылу» — для этого у издателя должны быть уникально крепкие нервы.

Тем не менее такое случалось. Но, конечно, общая стоимость контракта при этом не выражалась такими огромными цифрами.

[И]: Если бы вам сегодня пришлось предлагать свою игру издателю, то, с позиции своего сегодняшнего опыта, что является главным?

[ЮМ]: Мы еженедельно предлагаем свои игры зарубежным издателям. Более того, скажу — мы этим живем. Показывать нужно материалы качества, максимально близкого к финальному. Иначе ответы тоже будут не окончательные.

К сожалению, для начинающих разработчиков в этом ответе заключается замкнутый круг — им нужны деньги на разработку игры, но их сложно получить, пока игра не будет близка к завершению.



В чем выгода для разработчиков от работы с издателем и насколько она обоюдна?



Юрий Ми-
рошников
([ЮМ])

Издатель, выпуская игру, зарабатывает деньги. Разработчик, выпуская игру, зарабатывает деньги. Все так и есть — оба сообща зарабатывают деньги.

Взаимосвязь очень простая — чем успешнее игра, тем лучше она продается и в конечном счете приносит больше прибыли. А прибыль разработчик делит с издателем по условиям подписанного контракта. Правда, издатель не остается в накладе, даже если игра продается не так хорошо, как предполагалось. На то они и профессионалы, чтобы составить бумаги таким образом, чтобы минимизировать все возможные риски для себя и в любом случае оказаться в выигрыше.

У разработчиков в этом случае только один выход — не делать плохих игр, которые не приносят прибыли. Досужие домыслы о том, насколько та или иная игра является «шедевром», издателя не волнуют нисколько. У него совершенно другой подход к «искусству». Будет ли оно окупаемым? Понравится ли игра большому числу игроков? Проголосуют ли за нее геймеры не в опросах на официальном сайте, а собственным кошельком в магазине? Популярность игры в таком раскладе и есть мерило мастерства разработчиков, степени «ше-

девральности» и отношения получившегося продукта к искусству. Все остальное — суета.



проекты у всех на слуху. Например, «К-Д ЛАБ» или Elemental Games за последнее время порадовали нас и, очевидно, вас, очень хорошими играми. Но, вероятно, есть и другая сторона. Перспективные проекты либо так и не вышли, либо оказались на поверку совершенно не такими, какими их хотелось бы видеть... А что происходит в этом случае с «провинившимися»? Ведь вложенные в них средства нужно как-то возвращать. Про такие истории не пишут романов, но это жизнь. У вас были подобные случаи?



[ЮМ]

Все зависит от условий контракта. «Провинившийся» разработчик или возвращает полученные деньги, или не возвращает.



А бывали случаи прямого обмана, когда недобросовестные разработчики пытались лишь создать видимость работы?



[ЮМ]

Такое бывает, но крайне редко. Лично я с такими случаями сталкивался всего два раза за все время своей работы.



За спиной у руководителя игрового направления фирмы 1С лишь малая часть того, что издавалось при его непосредственном участии.



У покупателей сегодня большой выбор, и от того, что именно они купят, во многом зависит благополучие издателей и разработчиков.

ИГРЫ — ЭТО БИЗНЕС

Не раз приходилось наблюдать следующую картину: увлеченные люди, у которых еще ничего нет, кроме идеи, пытаются идти напролом — носятся со своей задумкой от издателя к издателю, убеждают всех в своей гениальности. И везде получают от ворот поворот. Хуже того — компрометируют себя полностью. Никто не хочет о них слышать даже после того, как действительно что-то сделали. Слишком рано представлять свою работу так же опасно, как вызывать преждевременные роды. На встречу с издателем нужно идти всесторонне подготовившись.



А что именно должен показывать начинающий разработчик издателю, чтобы разговор не закончился едва начавшись? И зависят ли условия контракта, в случае успешного завершения разговора, от того, насколько проект близок к завершению?



[ЮМ]

Это зависит от конкретного разработчика и конкретного издателя. Если же рассматривать какой-то усредненный случай, то чем ближе демонстрируемая версия к предполагаемому качеству готовой игры, тем быстрее будет принято решение.

Условия контракта тоже могут зависеть от всего, чего угодно. Отвечать общими словами на общий вопрос не хочу. Все зависит от договора конкретного разработчика с конкретным издателем по поводу вполне определенной игры.



А были исключения из правил?



[ЮМ]

Поскольку каких-то особых правил здесь нет, то все как раз и состоит из миллионов исключений.

То есть если у вас имеются гениальные идеи и к ним прилагается голый дизайн-документ — разговор будет одним. Если же на руках работающая альфа-версия игры — другим. А качество предоставленных материалов определяет массу нюансов, которые найдут свое отражение в контракте (если до него дойдет дело).

Нас часто спрашивают, что такое дизайн-документ. Это техническое описание будущей игры, где словами описываются геймплей, системные требования, количество и наполнение локаций, финансовая

часть, анализ перспектив продажи игры на рынке и многое другое.

Мания Не случалось такого, что издатель сам помогал составить начинающим разработчикам дизайн-документацию? Ведь в наших вузах этому не учат...



[ЮМ]

В случае сотрудничества российского разработчика с российским издателем такие ситуации иногда случаются. Если издателю зачем-то позарез нужен именно этот продукт именно от этого разработчика. В мировой практике такое, думаю, встречается крайне редко (если и встречается). Потому как — не детский сад.

Чтобы вы поняли, о чем идет речь, мы положили на диск образец дизайн-документа к гипотетической игре, который составил Андрей Грищенко, менеджер внешних проектов отдела игровых и мультимедийных продуктов фирмы 1С. Можно использовать эту заготовку для описания своей собственной игры, которую вы намерены показать издателю (не обязательно фирме 1С, требования везде одинаковы).

Мания Если вы даете деньги на завершение проекта, то насколько вмешиваетесь в дальнейший процесс разработки игры? Как часто приходится оказывать на девелоперов давление, чтобы проект разворачивался в нужную сторону? Кто принимает решение в экстренных случаях?



[ЮМ]

Издателю нужен прибыльный проект. Если действия разработчика мешают тому, чтобы издатель получил прибыльный проект, приходится вмешиваться. Кто принимает решения, определяется условиями договора.

Иными словами — чем большее финансовое участие принимает издатель в разработке игры, тем меньше у девелоперов возможностей пуститься в рискованные эксперименты (или забросить работу и свесить ручки). Известны случаи, когда издатель

полностью брал руководство разработкой в свои руки и даже передавал дальнейшую работу над проектом другим компаниям. Терпеть разгильдяйство «гениальных» начальников никто не будет. Едва издатель почувствует опасность — до свидания.

ВСЕ ДЕЛО В БАНЕ

Были времена, когда все важные вопросы решались в бане, как вариант — в ресторане, на канарском пляже и так далее. Чем дальше от столицы, тем чаще эта традиция используется и теперь (во всяком случае, по словам сатирика Задорнова). В этом есть некоторый смысл. Цель, конечно, не в том, чтобы помыть друг другу спины, а чтобы создать непринужденную атмосферу. Зажатому официальной обстановкой человеку трудно справиться с внутренним волнением и не наделать глупостей.

Мания Вам не приходилось создавать «неформальную» обстановку для пользы дела? И вообще, нужно ли это?



[ЮМ]

Увы, на бани и пляжи у меня времени нет. Свободное от работы время стараюсь тратить на общение с женой и дочерью. Про переговоры на пляже ни разу не слышал. Игры — это серьезный многомиллионный, даже многомиллиардный бизнес. Работают в нем те, кто могут в нем работать.

Значит, не стоит заворачивать в дизайн-документ банку красной икры, совать в карман представителя издательства бутылку с шампанским или соблазнять его секретаршу шоколадными конфетами. Не поможет. Бизнес есть бизнес. Вроде бы ничего кроме ценностей, заложенных в предлагаемом проекте, представителей издательства не должно интересовать. Однако, с другой стороны, приходилось слышать, что иногда важную роль играют мелочи, на которые в обычной жизни никто не обращает внимания.

Мания При личной встрече вы обращаете внимание, во что одет разработчик, каким голосом он говорит, как себя ведет? Это имеет значение?



[ЮМ]

Я вот вообще не помню, кто во что был одет. Мне это глубоко безразлично. Но если вы идете на встречу с менеджерами транснациональной компании, надо думать, как одеваться и как говорить. В этой индустрии компьютерных игр ничем не отличается от других отраслей.

Мания Что бы вы пожелали начинающим разработчикам? С чего бы посоветовали начать? Какие перспективы у российских девелоперов?



[ЮМ]

Совет — брать пример с ведущих отечественных и знаменитых западных разработчиков. Всегда помнить, что игры — это бизнес. Начинать советую с осознания этого. Перспективы у российской игровой индустрии очень хорошие. Все больше мировых хитов производится на территории стран бывшего СССР. И мы стараемся, чтобы их становилось все больше.

■ ■ ■

Компьютерные игры — это, конечно, не только бизнес, но и искусство. И в этом смысле каждая игра — уникальна и бесценна. Только грань, где кончается одно и начинается другое, уловить очень трудно, поскольку продать игру в современных условиях — ничуть не меньшее искусство. Издатель вполне успешно торгует творческим продуктом и тем самым дает средства к существованию многочисленным командам разработчиков. Без поддержки такой мощной организации девелоперы просто были бы не в состоянии выпускать игры — ни хорошие, ни плохие.

Мастерство разработчиков «делает» игру. Но в конечном счете — от уровня продаж зависит, чем будет питаться команда по завершению проекта: бутербродами с красной икрой или сухарями из черного хлеба. А кто думает иначе, тот ошибается. Игровая индустрия — далеко не детский сад.

Мы не закрываем тему продажи только готовящейся к вытуплению игры. В одном из ближайших номеров «Мании» будет опубликован материал, в котором своими секретами, как надо продавать игры, поделится одна известная российская команда разработчиков. ■



Наличие таких желтых карточек у вас дома означает, что вы честно оплатили труд разработчиков и издателей.



Благодаря 1С честные российские геймеры смогли познакомиться с миром The Elder Scrolls III на чистом русском языке.

БЛИЦКРИГ

- Долгожданное продолжение культовой военно-исторической стратегии "Блицкриг".
- Три масштабные кампании, объединяющие в общей сложности 68 миссий.
- Более 250 исторически достоверных образцов вооружения и техники, около 60 видов пехоты.
- Рост опыта ваших бойцов и связанные с этим новые тактические возможности.
- Современная 3D графика, открывающая невероятные перспективы в использовании ландшафта и зданий при планировании и ведении боевых действий.
- Многопользовательская игра по локальной сети и на турнирном сервере Блицкрига II с рейтинговой системой.
- Полнофункциональный редактор, дающий возможность создания новых карт





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru

Я неоднократно встречал термин «процедурные текстуры», но так и не нашел нигде описания, что это за звери такие и в каких случаях используются. Чем они отличаются от обычных текстур, которые используются в играх, или это они и есть?



Несложная процедурная текстура с фантастической точностью имитирует капли воды на стекле.

Большинство из вас видели так называемые демки. Не демо-версии игр, а маленькие фантастически красивые трехмерные анимации, длящиеся иногда по несколько десятков минут. В частности, в них, когда на счету каждый байт, разработчики просто не могут использовать обычные текстуры, которые занимают слишком много места. Поэтому используются процедурные текстуры, генерируются по определенным фрактальным алгоритмам, что называется, на лету. Весят такие текстуры крайне мало — несколько уравнений и параметров, которые умещаются в десятки байт, а выглядят очень красиво.

При этом не следует думать, что процедурные текстуры чем-то хуже простых, нарисованных от руки. У них даже есть некоторые преимущества. Они могут неограниченно масштабироваться в реальном времени. Для них не нужны мип-уровни. Процедурные текстуры не занимают в оперативной памяти драгоценное место и «разворачиваются» только непосредственно перед рендерингом. Немудрено, что и разработчики компьютерных игр обратили на процедурные текстуры свое внимание, ведь они практически не занимают места на диске. «Процедурками» можно имитировать самые различные объекты: камни, траву, кору деревьев, мрамор, кирпичики домов, асфальт и даже стекло (благодаря тому, что текстуры такого типа создаются по так называемым **шумовым алгоритмам Перлина**). До последнего времени рендер процедурных текстур был довольно ресурсоемкой задачей. Но не так давно появились специальные алгоритмы, заточенные под новейшие 3D-технологии, и это вселяет определенные надежды: не исключено, что через пару-тройку лет в играх вовсе не останется простых рисованных текстур, а все они будут заменены на процедурные.

В статьях в журнале вы часто используете термин «рендеринг». «Рендерится сцена», «отрендеренный полигон» и т.д. Но не могли бы вы подробно описать, что же на самом деле такое рендеринг?

Несмотря на то что термин «рендеринг» (или «рендер») используется в игровом мире на каждом шагу, далеко не все геймеры отчетливо представляют себе, что же за ним скрывается на самом деле. Давайте разбираться.

После того как любая программа или игра создала на экране некую 3D-картинку, проходит совсем немного времени (буквально миллисекунды), как эта картинка оказывается у нас перед глазами — на экране монитора. Но не сама же она это делает?! Все верно, в обработке изображения, существующего изначально только в памяти



Понятие «рендеринг» применимо как к играм, так и к 3D-редакторам. Вне зависимости от того, о статичной или динамически изменяемой сцене идет речь.

ти компьютера, участвует железо и отчасти программный код. Все, что происходит с того момента, как картинка сформировалась в памяти компьютера, до того момента, как она будет выведена на экран, и называется рендерингом. В русском языке есть аналог этого термина — «визуализация». Так что если вы где-то услышали, скажем, что «компьютер провел визуализацию», то знайте: речь все о том же рендеринге. Сам же рендер состоит из множества этапов, описание которых займет множество страниц (но если вам интересно, спрашивайте, в ближайших номерах расскажем подробнее).

В статье «Создание модификаций для GTA: San Andreas» вы описывали, как переодеть персонажа. Но в качестве примера привели только один вид одежды. Но ведь в игре одежек значительно больше. Можно ли как-то использовать другие «прикиды»?



С помощью скриптов можно добавить в игру магнит для полицейского вертолета.

Дополнительные команды, с помощью которых вы можете переодеть персонажа, ориентируясь на теорию, изложенную в материале:

Форма полицейского: **«policetr» «policetr»**

Форма медика: **«medictr» «medictr»**

Одежда жителя сельской местности: **«countrytr» «countrytr»**

Одежда грабителя банков: **«gimpeg» «gimpeg»**

Одежда богатого мафиози: **«pimptr» «pimptr»**

Одежда официанта: **«valet» «valet»**

Я хотел бы сделать в San Andreas возможность стрелять из тяжелого оружия из различных транспортных средств. Есть ли такая возможность?



С базук по SA.

Вы знаете, что во многих миссиях употреблялась одна очень интересная команда, которая заставляла стрелять из пулеметов то или иное транспортное средство (обычно такими транспортными средствами были военные вертолеты)? Не знаете —

тогда знайте, и знайте то, что никто не помешает вам использовать эту команду в своих целях: вы, например, без особого труда сможете превратить San Andreas во всем знакомый Twisted Metal, установив пулеметы на вражеские автомобили, или реализовать гонки со стрельбой по пересеченной местности. Пулеметы устанавливаются на авто (+вертолет/самолет/катер/мотоцикл) следующей командой:

0541: fire guns on vehicle \$my_car

Где **my_car** — название транспортного средства, которое будет вести стрельбу из пулеметов. Есть одно маленькое «но». Данная команда работает только в цикле с постановкой условия на живучесть вашего транспортного средства. Если оно уничтожено, то скрипт прекращает свою работу. Таким образом, сначала вы должны создать на карте транспортное средство, после создать подпрограмму **Twisted Metal**, которая приведена чуть ниже (материал изложен в первой статье цикла).

:Twisted_Metal

0001: wait 0 ms

00D6: if 0

8119: NOT car \$my_car wrecked

004D: jump if false JEnd_Twisted

0541: fire guns on vehicle \$ my_car

0002: jump JTwisted_Metal

Можно ли как-то упростить продвижение транспортных средств на улицах San Andreas? Я хотел бы полностью переделать трафик, но, изменяя описанные в статье по SAMB параметры, мне удастся только немного подкорректировать движение.



Добавить движения на улицы города совсем не проблема, если хорошо знаете соответствующие скрипты.

Умницы Rockstar максимально упростили создание путей движения для машин и пешеходов. Таким образом, мы имеем возможность прописать нужные координаты в специальные команды и пустить по ним наземное транспортное средство (авто, bmx или мотоцикл). Результатом проделанных действий станет практически идеальное движение машины/персонажа по игровой карте.

Плюсы: не надо мучаться с проверками. Минусы: таковых не обнаружено. Приступим к созданию идеального движения при помощи SAMB.

Первым делом нужно выгрузить из памяти игры все имеющиеся пути, делается это командой:

05D6: clear_scmppath

После проделанной очистки приступаем к созданию путей:

05D7: add point to scmppath 372.0 -120.1 1000.5

372.0 -120.1 1000.5 — координаты точки, к которой должно ехать транспортное средство.

Вы вольны добавить столько точек, по которым будет задано движение автомобиля, сколько захотите. После того как пути были созданы, нужно направить на них транспортное средство или актера.

В случае с транспортным средством имеем:

06BB: AS assign scmppath to actor \$PLAYER_ACTOR in car \$my_car speed 50.0

PLAYER_ACTOR — имя персонажа, **my_car** — название машины, **50.0** — скорость движения машины в милях/час.

Для актеров все схоже:

05D8: AS assign scmppath to actor \$PLAYER_ACTOR flags 6 0

PLAYER_ACTOR — имя персонажа, которого вы собираетесь поместить на путь (эту манипуляцию можете проводить и с CJ-ем, используя имя актера, данное в команде).

Вопрос месяца

Можно ли как-то выдрать музыку из GTA: San Andreas, а то очень уж хочется послушать ее в отрыве от игры?



Серия GTA традиционно хороша своим музыкальным сопровождением. **San Andreas** в этом плане не исключение. Думаю, во время игры вы не раз задумывались о том, как бы вытащить музыку из игры. В этом случае вам на помощь придет утилита **GTA: San Andreas Radio Extractor** (берите ее с *нашего диска*). Она проста и удобна в пользовании и к тому же русская. В программе реализован автоматический поиск игровых файлов — чтобы он заработал, перепишите **Radio Extractor** в папку с игрой и запустите оттуда. Однако если по какой-то причине при запуске утилиты поиск не сработал и в программном окне верхнее поле для ввода осталось пустым, вам необходимо самостоятельно задать там путь к звуковым архивам игры. Он будет иметь следующий вид: **<Каталог игры>\audio\streams**. После этого выберите в нижней части окна один из нескольких вариантов компоновки композиций, звучащих по радио, и жмите на кнопку «Извлечь!». Появившиеся на свет файлы будут иметь формат **ogg** (песни) и **m3u** (плей-листы радиостанций). Известный аудио- и видеопроигрыватель **WinAmp** понимает оба формата (учтите только, что с **ogg**-файлами работают только версии **Full** и **Pro**), для других подобных программ необходим соответствующий плагин. Теперь вы можете в любое время слушать любимые треки из любимой же игры!

Generation «П»

ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

22 ноября в США, 2 декабря в Европе и 10 декабря в Японии на прилавки магазинов поступит первая из приставок нового поколения — Xbox 360. Прямое отношение к тем, кто играет на PC, это событие не имеет, зато косвенное — сколько угодно. Именно на консоли нового поколения будут ориентироваться большинство разработчиков в ближайшие пять-шесть лет. Именно с них на персоналки переключаются сотни игр. Именно благодаря новым приставкам эти самые игры сделают мощный скачок вперед. И именно от этих приставок зависит судьба персональных компьютеров как игровой платформы.

Итоги войны

Прежде чем переходить к смакованию технических характеристик новых приставок и гаданию на кофейной гуще относительно их успешности, нелишним будет посмотреть, как обстоят дела с консолями нынешнего (точнее, уже почти прошлого) поколения. Сейчас на рынке их три — **Sony PlayStation 2**, **Microsoft Xbox** и **Nintendo GameCube**. Абсолютное преимущество у PlayStation 2: за пять лет по миру разошлось свыше 90 млн приставок. Причин тому множество: «хорошие гены» (первая PlayStation лидировала в 1995—2000 гг.), поддержка разработчиков, большой задел по времени (PlayStation 2 появилась в марте 2000 года, а две другие консоли — в ноябре 2001-го), огромные ресурсы Sony, самый лучший маркетинг и PR (видели те рекламные ролики, что мы выкладываем на диск?) и еще многое-многое другое. Неудивительно, что с таким «наследством» PlayStation 3 заочно записывают в лидеры следующего поколения.

Xbox ныне занимает вторую ступеньку консольного пьедестала. Несмотря на все усилия Microsoft, не жалевшей ни сил, ни денег, «икс-ящик» сумел продаться всего лишь 20-миллионным тиражом — хороший результат для консоли-дебютанта и компании, которая никогда раньше не занималась приставками, но явно недостаточный, чтобы выйти на окупаемость (каждый год Xbox-подразделение приносит \$1 млрд убытка). На Xbox не так много по-настоящему сильных эксклюзивов (про которые говорят, что они «продают» приставки), кроме того, консоль непопулярна в Японии (PlayStation 2 там каждую неделю покупают десятками тысяч, а Xbox — несколькими сотнями). Microsoft такое положение вещей, конечно же, не устраивает, поэтому она и запускает Xbox 360 раньше всех.

GameCube считается аутсайдером, хотя installed base (пользовательская база) у нее не меньше, чем у Xbox, — тоже в районе 20 млн. В США и Европе консоль продавалась ни шатко, ни валко, а вот в Японии и азиатских странах она гораздо популярнее того же Xbox. Основные причины провала «кубика» — те же, что и у Xbox: слабый интерес со сто-

роны разработчиков и сильное опоздание (приставка появилась на рынке одновременно с Xbox). Свою роль сыграли также отсутствие обратной совместимости (т.е. в игры для предыдущих консолей Nintendo на ней не поиграешь), невозможность просмотра DVD-фильмов (в качестве носителей информации используются нестандартные 8-сантиметровые диски) и никудашный пиар.

Xbox 360: кто первый встал, того и бабки

Изю всех трех приставок наименее эфемерен Xbox 360. О нем известно почти все: технические характеристики, дата запуска, цена, комплектация, список игр.

В «груди» у приставки будет биться трехъядерный 3,2-гигагерцовый процессор IBM PowerPC. В качестве видеоподсистемы используется новый чип от ATI, работающий на частоте 500 МГц и снабженный 10 Мбайтами DRAM-памяти. Оперативной памяти 512 Мбайт (GDDR3). Заявленная производительность — 1 терафлоп. Реальная производительность будет, разумеется, ниже, но даже с учетом этого система получается очень внушительная.

К чему такая мощь, если считается, что приставки продаются благодаря хорошим

играм, а не железу? Да к тому, что нынешнее поколение консоли несет в себе поистине революционное изменение — приставочные игры впервые будут идти в столь же высоком разрешении, что и игры компьютерные. Это стало возможным благодаря появлению так называемых телевизоров высокой четкости, сделанных по стандарту HDTV («HD» расшифровывается как «high definition»). Сейчас они очень дороги (даже самые дешевые модели стоят больше тысячи долларов) и мало распространены (по примерным подсчетам, в США такие телевизоры есть только в 12% семей), но лишь потому, что смотреть на них пока особо нечего (кроме кабельных каналов). С появлением консольных игр, которые будут идти в высоком разрешении, и фильмов на дисках Blu-ray (об этом ниже), цены должны упасть и HDTV станет массовым форматом. Поддержка HDTV, однако, не означает, что вам потребуется новый телевизор — все игры будут прекрасно идти и на старых ТВ, но в низком разрешении (другое дело, что сама ценность новой приставки при этом сходит на нет).

Повышение качества графики увеличит объем игр, а значит, потребуются более объемные носители. Сегодня такие носители существуют в двух форматах — HD-DVD и тот самый Blu-ray. Разница между ними минимальная (у HD-DVD меньше объем, но его легче запустить в производство; у Blu-ray объем больше, вот только для запуска его в массовое производство потребуются большие вложения), но компании, которые их продвигают, никак не могут между собой договориться и прийти к соглашению. Sony стоит во главе Blu-ray-альянса, Microsoft же примкнула к лагерю сторонников HD-DVD. Рано или поздно на рынке останется только какой-нибудь один формат, и этим форматом, скорее всего, будет именно Blu-ray. Дело в том, что кроме игрового подразделения у Sony есть крупные кинокомпании, а в музыкальном бизнесе ей принадлежит больше половины мирового рынка. Поэтому когда Sony начнет массированное наступление на всех трех фронтах, у HD-DVD просто не останется шансов. Это подтверждается и данными социологических исследований: по недавним опросам большинство пользователей симпатизируют именно «голубому лучу». В Microsoft это, наверное, понимают, но поступить по-другому не могут (не поддерживать же формат своего главного конкурента).





Gears of War



Самое интересное заключается в том, что те Xbox 360, что поступят в продажу через месяц, будут комплектоваться не HD-DVD, а... обычными DVD-приводами (сделано это будет опять-таки для удешевления приставки). Версия с HD-DVD-приводом, вероятно, выйдет попозже, но для разработчиков и простых игроков это не самая приятная новость. Девелоперам придется каким-то образом втискивать весьма объемистые игры (высокое разрешение потребует более детальных текстур, чем прежде) на «тесные» DVD, игрокам — докупать новую версию с HD-DVD (иначе не поиграешь в новые игры).

Железо само по себе еще ничего не значит, если у консоли нет прорывных эксклюзивов. И вот с этим у Xbox 360 ситуация пока напряженная. С одной стороны, большую часть игр составляют банальные мультиплатформы (*The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Condemned*, *Quake IV*, *Call of Duty 2*, *Need for Speed: Most Wanted*, *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*, *Tomb Raider: Legend*, *Prey* и другие), которые на PC выглядят точно так же, а на старых консолях — немногим хуже. Чистокровные эксклюзивы (*Kameo: Elements of Power*, *Perfect Dark Zero*, *Frame City Killer*, *Dead of Alive 4*) смотрятся неплохо, но ради них не побежишь сломя голову в магазин. Ради *Project Gotham Racing 3*, *Gears of War* и *Halo 3* (ее, кстати, до сих пор не показали) — побежишь, но выходят они не раньше 2006 года.

С другой стороны, на Xbox 360 наконец-то появятся сильные японские игры (считается, что провал первого «бокса» в Японии был связан именно с их отсутствием). Студии *Mistwalker* (возглавляемая Хиронобу Сакагучи, одним из создателей *Final Fantasy*) и

Game Republic уже подрались разработать игры исключительно под «трехсотшестидесятку». *Tecmo*, *Konami*, *Capcom*, *Namco*, *Bandai* (она делает игру по мегапопулярному в Японии аниме *Gundam*), *Koei* и *Sega* тоже выпустят несколько тайтлов исключительно под приставку Microsoft, но в целом они будут работать по принципу «и вашим, и нашим». Сдержанную заинтересованность в «икс-ящике» выразила даже *Square Enix* (авторы *Final Fantasy*; игры они в основном выпускают на консолях от Sony). Вывод из всего этого можно сделать следующий: первое поколение игр для Xbox 360 не будет представлять ничего особенного, но в дальнейшем ситуация изменится.

На Xbox 360 можно будет запускать игры для первого «бокса», то есть консоль обратно совместима. Реализация этой фишки стоила Microsoft немалых усилий, так как архитектура обеих приставок сильно отличается (в Xbox был Intel'ский процессор и видеочип от NVIDIA). Но результат того стоит — та же Sony преподносит обратную совместимость PlayStation 2 и PlayStation 3 как одно из основных конкурентных преимуществ.

Об онлайн-возможностях консолей мы уже подробно рассказывали (см. наш E3-видеорепортаж в июльском номере), поэтому повторяться не будем.

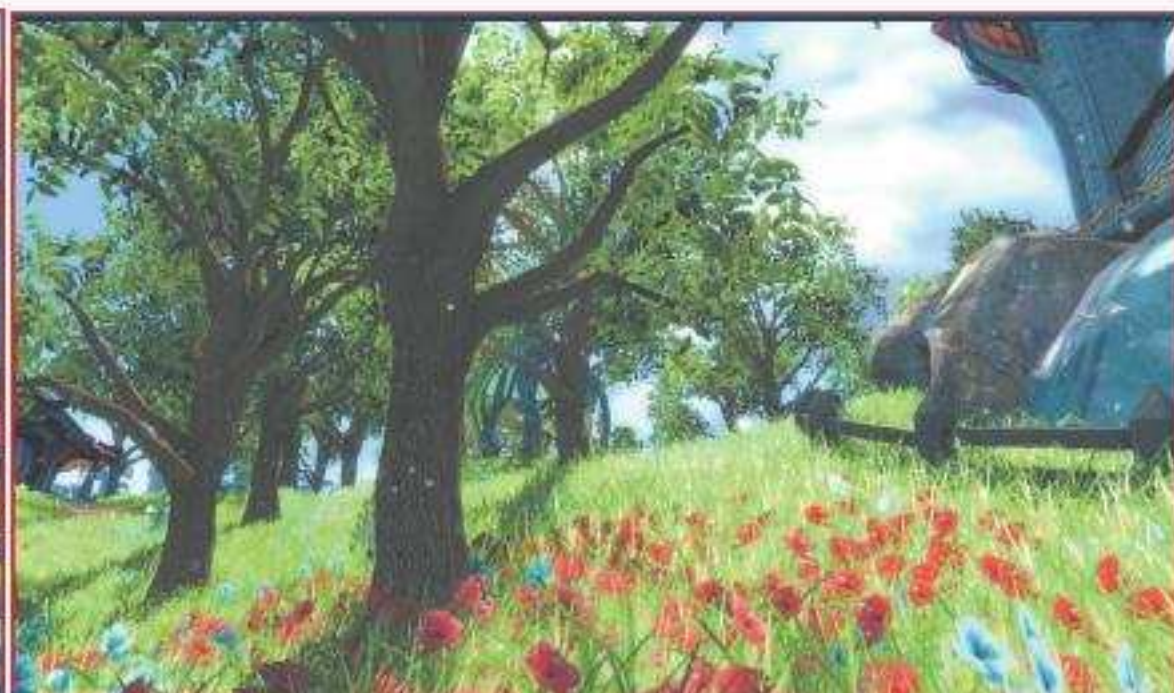
Остался только главный вопрос: сколько денег придется выложить за рывок в светлое «без-пяти-минут-завтра». В общем-то, не так уж и много: \$299/299 евро за «бюджетную» версию, \$399/399 евро — за полную (в Японии консоль будет продаваться только в полной комплектации по цене \$340). Ориентироваться лучше сразу на второй вариант, потому как первый — чистой воды популизм, ре-

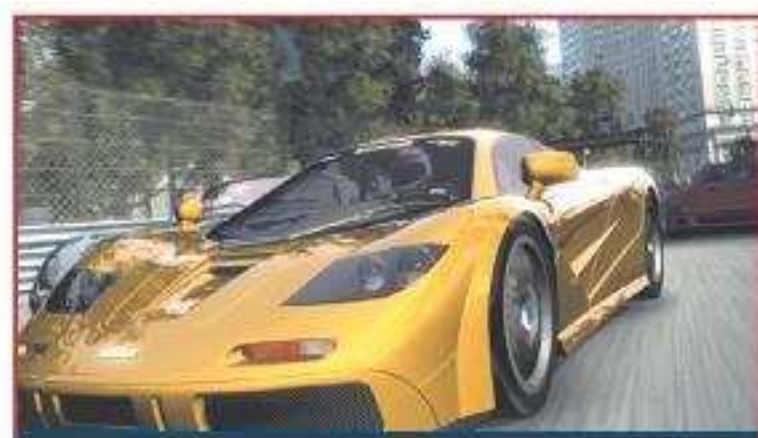
шение, призванное убедить пользователей в дешевизне приставки. Ну не будете же вы покупать Xbox 360 с одним геймпадом (да еще проводным), набором кабелей и подпиской на Xbox Live! Silver? Лучше сразу выложить лишние \$100 и получить комплект, куда входит приставка, беспроводные геймпад и аудиогарнитура, 20-гигабайтный жесткий диск, сменная панель для корпуса (в дальнейшем можно будет докупать новые), Ethernet-кабель и кабель для HD-телевизора, а также годовая подписка на Xbox Live! Gold.

Решение продавать Xbox 360 в двух комплектациях сильно критикуют как игроки, так и разработчики. Первые недовольны тем, что Microsoft не сдержала обещание продавать свою приставку по цене не более \$300 (вернее, выполнила его лишь формально): хардкорным игрокам, которые намерены использовать устройство на полную катушку, все равно придется или брать полный вариант, или докупать периферию отдельно. Разработчики же сетуют на то, что им теперь придется ориентироваться на бюджетный вариант, где нет жесткого диска. А раз нет, значит, придется отказываться от кэширования данных на винте (это ускоряет загрузку уровней) и вновь возвращаться к сохранениям на карточку памяти. Однако критики забывают, что у Microsoft уже есть опыт продажи одного и того же продукта в разных вариантах комплектации (речь о Windows XP Home Edition, Professional Edition и Starter Edition), причем опыт весьма успешный: такое разделение увеличило доход корпорации на миллиарды долларов. Объяснение тому очень простое: разным категориям покупателей надо предлагать разный товар. 90% игр покупает 10% игроков — хардкорщики, которые постоянно



Kameo: Elements of Power





Project Gotham Racing 3

варятся внутри игровой индустрии. Они купят полную версию. Остальные 90% покупателей — это те люди, которые приобретают приставку, играют месяц-полтора, а потом просто забывают про нее, вспоминая только когда выходят суперхиты вроде **GTA: San Andreas** или **Halo 2**. Для них предпочтительнее дешевый вариант.

PlayStation 3: или первая, или никак

Sony, второй участник большой «консольной тройки» (второй по счету, но первый по значимости), выпустит свою приставку никак не раньше следующего года. Сейчас **PlayStation 3** если и существует, то лишь в виде прототипа, еще далекого от финального образца.

Сердцем приставки станет восьмиядерный чип **CELL**, разработанный Sony совместно с **Toshiba** и **IBM** (тоже на 3,2 ГГц). В качестве видеоподсистемы используется чип **RSX** от **NVIDIA**, который, по заверениям официальных лиц, мощнее, чем даже топовый **GeForce 7800 GTX**. Памяти, как и у Xbox 360, будет 512 Мбайт, но в двух форматах — 256 Мбайт **XDR** (тактирована частотой 3,2 ГГц) и 256 Мбайт



DDR3 (частота 700 МГц). Помимо того, консоль снабдят целой прорвой разъемов (**USB**, **Ethernet**, **HDMI**), а также **Bluetooth** и **Wi-Fi**-адаптерами («голубой зуб», по всей видимости, нужен для работы с беспроводными геймпадами, **Wi-Fi** — для выхода в интернет и соединения с братской консолью **PSP**, которую можно использовать как дополнительный геймпад и пульт дистанционного управления).

Такое обилие наворотов объясняется тем, что **PlayStation 3** по замыслу Sony должна



PC НИЧЕГО НЕ ГРОЗИТ



Играет на платформах: PC, Xbox
Любимая платформа: PC

История моего знакомства с консолями нынешнего поколения напоминает то ли трагедию, то ли комедию. Наслушавшись соловьиных песен нашего главного консольного фана Антона Логвинова о том, какими гениальными игрокудесниками являются японцы и насколько их творения превосходят разработки всего остального мира, я не выдержал и сам себе подарил Sony PlayStation 2. Я окружил эту замечательную черную коробочку лаской и любовью, выделил ей лучший телевизор в доме, тратил на общение с ней по несколько часов в день. Вместе мы колошматили врагов в файтингах, катались по Сан-Андреасу и изучали загадочные характеры jrrg-девушек из **Final Fantasy X-2**. Увы! Девочки, несмотря на роскошные фигуры и откровенные наряды, оказались плаксивыми дурами. Бедняга Сиджей из **Grand Theft Auto: San Andreas** по причине совершенно дикого управления получал по рогам в первой же перестрелке. И только файтинги радовали душу бедного писишника. Но, к сожалению, их оказалось недостаточно для поддержания отношений — через полгода консоль была продана коллеге Игорю Варнавскому, который, вроде бы, покупкой остался очень даже рад.

стать не просто еще одной игровой приставкой, а универсальным мультимедийным устройством, на котором можно будет не только играть и смотреть фильмы, но и путешествовать по Сети, закачивать музыку и даже работать в прикладных программах.



Нетрудно догадаться, что для всего этого потребуется жесткий диск... и вот он в комплект как раз таки и не входит. Покупать его будут только энтузиасты, поэтому подобные заявления Sony — не более чем работа на публику. Да и потом, кто в здравом уме и трезвой памяти будет, например, набивать тексты на PlayStation 3

Чуть раньше у меня появился Xbox. Причина покупки тривиальна — после переезда в Москву я был отлучен от PC, а играть в «компьютерные» игры хотелось. Впрочем, после возвращения персоналки Xbox была отведена не самая завидная роль DVD-проигрывателя и средства ознакомления с теми проектами, которые уже вышли на чудо-приставке, но еще не удостоили своим вниманием компьютер (например, **Fable**).

Та же самая участь ждет и Xbox 360, который я обязательно приобрету после того, как цена на него опустится до разумных пределов — система эта хороша для просмотра DVD, большинство ее игр выполнены в PC-стиле, да и дизайн у новой «коробочки» потрясающе красивый. PlayStation 3? Нет, это не наш выбор. Впрочем, если говорить о рынке в целом, а не обо мне в частности, то эта консоль, скорее всего, займет первое место: слишком уж сильны позиции Sony как среди разработчиков, так и среди покупателей. А вот кто займет второе место — неизвестно. С одной стороны, Microsoft сильна маркетингом, у нее полные закрома денег — как раз этого не хватает Nintendo. Однако последняя обещает революционные во всех отношениях игры.

А PC как был, так и останется. Дело в том, что у персоналок есть огромное преимущество перед любой платформой — это постоянный рынок. Чтобы ни случилось, компьютеры не перестанут покупать для работы, а значит, на них будут и игры. Кроме того, для выхода на эту платформу не нужно клянить у производителя инструментальный — следовательно, большинство молодых и дерзких команд будут работать именно на «персоналках». Не забываем и онлайн-игры — **World of Warcraft** лишь первый пример того, каких потрясающих результатов можно добиться на этом рынке. Ну и, конечно же, PC останется пристанищем «умных» игр — ведь шевелить мозгами лежа на диване намного сложнее, чем сидя за столом.

Андрей Александров,
не проникшийся писишник

(работающей под Linux!), когда есть гораздо более удобный PC?..

Функция интернет-роутера, которой так хвалились боссы «Сони» (то есть PlayStation 3 можно было бы использовать как центр домашней сети), до финальной версии тоже не доживет — ее решили выкинуть из соображений экономии (а значит, останется всего один Ethernet-порт). Поскольку до релиза консоли еще далеко, под нож могут пойти еще и многие другие фишки.

Однако всех, само собой, интересуют в первую очередь не «железные» подробности, а библиотека игр. С ними у приставки проблем точно не будет. Собственные линейки игр для PlayStation 3 анонсировали все самые крупные издатели и разработчи-





ПЕРЕЛОМНЫЙ МОМЕНТ



Играет на платформах: PlayStation 2, Xbox, GameCube, Dreamcast, PSP
Любимая платформа: все

Приход платформ нового поколения — самый важный момент в игровой индустрии за последние пять-шесть лет. Момент, бесспорно, радостный. Очень редко наши умы охватывает подобная всеобщая эйфория. Новые технологии, новые игры, новые ощущения... Игровая индустрия уверенно развивается, как некогда это было с кино. От черно-белых немых картин к красочным блокбастерам с невероятными спецэффектами. Будущее всегда завораживает. И вот уже читатели заваливают редакцию вопросами — мол, неужели PC-геймингу настанет конец и будущее за консолями?.. На самом деле, ничего такого уж сверхъестественного не происходит. Просто о том, что консоли — это круто, в нашей стране почему-то вспоминают только во время таких вот смен поколений. Во всем мире же, как известно, за консолями не только будущее, но и настоящее — на PC играет абсолютное меньшинство и то лишь в The Sims и MMORPG. И в этом, опять же, нет ничего удивительного — лучше один раз в пять лет отдать \$400 и не знать, что такое тормоза, инсталляция и патчи, чем тратить по \$600 в год на новый GeForce и материться в тщетных попытках поиграть в свежую недоделку. Ну, и при этом еще отсиживать задницу возле монитора, а не валяться на диване.

Когда-то я тоже этого не понимал. Собственно, мой переход на консоли случился как раз во время предыдущего технологического

скачка — впервые я купил себе PlayStation 2 в преддверии выхода невероятного по тем временам **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**.

Фактически из-за него одного. Ну, может, еще из-за **Final Fantasy X**. Но потом я узнал, как много на свете оригинальных и впечатляющих игр и что вовсе необязательно целый год резаться в бесконечные экшены и RTS. После PlayStation 2 был Xbox, затем — GameCube. Я узнал,

что такое EyeToy и как можно веселиться огромной компанией, играя в позитивные игры, где не нужно резать никого на части. Конечно, я не забросил PC. У меня стоит компьютер с самым передовым железом и очередным GeForce за безумные деньги. Я поиграю на нем в **F.E.A.R.**, обязательно запущу **Black & White 2** и **The Movies**, потом буду ждать **Dark Messiah of Might and Magic...** и все. Остальное — работа. Даже не просмотр кино или прослушивание музыки — с этим куда лучше справляется Xbox. Только работа.

Что же до самого факта появления консолей нового поколения и их «взаимоотношений» с PC, то сценарий тут уже известен. Первые игры на консолях по графике не сильно уйдут от современных. Связано это со сложностью программирования под новую архитектуру. Делать игру для несуществующей системы очень трудно — Sony и Microsoft постоянно поставляют разработчикам все новые и новые инструментариумы, приходится многое переделывать, до конца оценить возможности системы сложно. Огромная проблема — многоядерность новых систем (три ядра у Xbox 360 и восемь у PS3). Все это совершенно незнакомо программистам. Кармак уже воет на весь интернет о необходимости перестраивать все мыслительные процессы в своем мозгу. 2007—2008 годы станут пиковыми по технологичности игр. Писишники будут с завистью глядеть на невероятно красивые игры и гордо говорить, что приставки отстой и игры там тупые, а современный компьютер в теории и не такое может — мол, гляньте на последний 3DMark. В 2009—2011 консоли постепенно будут сдавать в технологиях, но на PC все равно будут только порты с них и два качественных экшена в год.

Однако есть несколько «но». Во-первых, PlayStation 3 и Xbox 360 поддерживают HDTV — а это минимум 1280x720 (так называемый 720p) и максимум 1920x1080 (1080i). Плюс пропорции 16:9, что не может не радовать. Во-вторых, взят курс на расширение мультимедиа-возможностей систем. Народные умельцы в свое время взломали Xbox и превратили его в настоящий развлекательный центр. Теперь возможность просматривать фильмы, фотки, слушать музыку и прочее будет поддерживаться официально. То есть консоли становятся многофункциональными. В-третьих, расстановка сил другая. Microsoft — самый новый игрок на рынке, вступает в игру первым со своим Xbox 360. Конкуренция обостряется. Очень интересно будет наблюдать за битвой титанов.

Ну, и напоследок скажу свое мнение о каждом из новичков. Xbox 360 вызывает у меня большое уважение своими интернет-возможностями. Меня завораживает одна лишь мысль о том, что я смогу прийти домой, включить консоль и посмотреть оставленные мне видеосообщения. На секунду я вспоминаю, что живу в России, где это не пойдет в массы и соответственно нафиг не нужно, но потом снова как представлю и... Эххх... Зато видеочат во время мультиплеера реален и в наших условиях. Все-таки XXI

век уже давно на дворе, и пора бы приобщаться к этим, как казалось некогда, фантастическим вещам. Технологически Xbox 360 пока выглядит слабее PS3, но в целом может оказаться и на ее уровне — ведь мы пока видели лишь первое поколение проектов. Проблема у Microsoft скорее в другом — в играх. Как и раньше, это сплошь PC-подобные проекты — экшены, гонки и прочая пошлость. Это, разумеется, неплохо, но игр, заставляющих купить платформу у Microsoft, как не было, так и нет. Она это понимает и переманивает к себе всевозможных создателей **Final Fantasy**. Однако погоды в целом это не делает — главные проекты у Sony. Впрочем, лично мне от Xbox 360 нужно только одно — сетевая игра с голосовой и видеосвязью.

PlayStation 3 — совсем другой разговор. Главные игры, как мне кажется, именно здесь. Здесь искусство, здесь много оригинальности, позитива и продолжений известных сериалов. С нетерпением жду **Metal Gear Solid 4**, **Final Fantasy XIII**, **Eyedentity** и вообще новый виток EyeToy-игр.

Ну, и еще я совершенно не сбрасываю со счетов Nintendo Revolution. Ведь эта система, вероятно, будет таким же новым словом в играх, как и EyeToy. Только куда более массовым. Новые ощущения, совсем другие игры — мне кажется, это то, что нужно всей игровой индустрии. А с PC вряд ли что-то случится, особенно в нашей стране. Просто плестись он будет, как и раньше, в конце паровоза. Игровые развлечения делают еще один шаг вперед. EyeToy, видеочаты и ведущие игры никогда не попадут на PC. И не потому, что не могут, а потому что никому из разработчиков это не нужно. Консоли тем и хороши, что это стандарт. Попадая на сервера Xbox Live!, вы знаете, что у всех во время игры будут микрофоны, что со всеми можно связаться по видео; покупая PlayStation 3, вы знаете, что во всех играх будет доступна физическая технология **AGEIA PhysX**, позволяющая создавать реалистичные жидкости и одежду, которая на компьютере потребует установки соответствующего ускорителя за \$250. Главное, что получают PC-игроки от новых консолей, — кроссплатформенные проекты и порты (**Need for Speed**, **Grand Theft Auto** и прочие) будут наконец использовать все самые современные технологии.

Ну а вообще мое мнение такое — играть, если есть такая возможность, нужно и на консолях, и на PC. По-настоящему выдающихся игр слишком мало, чтобы выбирать какую-то одну платформу.

Антон Логвинов,
человек, посадивший
нас на консоли





Killzone 2

ки. Список эксклюзивов не слишком обширен, зато все игры — крупнокалиберные мегахиты: стелс-экшен **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** (Konami) о похождениях постаревшего Снейка, **Devil May Cry 4** (Capcom), файтинг **Tekken 6** (Namco), экшен **Project Assassins** (игру делает Ubisoft, так что вряд ли она надолго останется эксклюзивом), **Madden NFL NextGen**, **Fight Night Round 3** (продолжения бесконечных спортивных сериалов от Electronic Arts) и прорва игр от самой Sony — шутер номер раз **Killzone 2**, шутер номер два **Warhawk**, шутер номер три **The Getaway 3**, автогонки **MotorStorm**, **Vision Gran Turismo** и **Formula 1**, шпионская игра **Eyedentity**, где игровой процесс целиком построен на общении игрока с главными героями посредством камеры EyeToy, две MMORPG (одна по комиксам, другая фэнтезийная). Основная же масса игр, как и прежде, будет выходить не только на PlayStation 3, но и на Xbox 360, PC и, может быть, Nintendo Revolution (хотя с ней все сложнее, но об этом ниже). Всего под третью «Игростанцию» разрабатывается уже больше 100 игр.

Ролики игр для PlayStation 3 (в первую очередь **Killzone 2** и **MotorStorm**) вызывают, чего уж греха таить, неподдельное восхищение — такой графики в играх для Xbox 360 и PC нет даже близко. Вы будете смеяться, но на самом деле в PS3-играх... ее тоже не будет. По крайней мере, в ближайший год или два. Ни один из тех проектов, которые пока-



JUST FOR FUN



Играет на платформах: PC
Любимая платформа: догадитесь с трех раз

В любом толковом учебнике по медицине написано, что в зависимости от текущего занятия наш позвоночник сам принимает наиболее удобное положение. Так вот, когда я дома играю в, допустим, демоверсию **F.E.A.R.** или же на рабочем компьютере перетаскиваю в Excel какие-нибудь нудные графики, то постоянно сижу в одной и той же позе. Крайне, надо сказать, кривой и чреватой сколиозом, лордозом и прочими ортопедическими ужасами.

Чувствуете посыл? Неважно, играем ли мы или перетаскиваем графики — на PC мы постоянно сидим в одной и той же позе, более подходящей для напряженной работы, нежели для отдыха. Каждая настоящая PC-игра — это стопроцентный challenge, испытание для усидчивых, сильных духом и крепких нервами. За последний год на моем компьютере побывали десятки PC-хитов и единственная игра, за которой я по-на-

зывали на E3 и недавней **Tokyo Game Show** (прошла в сентябре), не был представлен в игральном виде. Все это заранее отрендеренные ролики, призванные лишь продемонстрировать максимум возможностей консоли. Да, в играх действительно будет такая графика, но через несколько лет. Вот только PC-игры все это время тоже не будут стоять на месте, и к тому моменту, когда появятся обещанные «киллзоны», их графика уже не будет удивлять так, как она удивляет сейчас.

Сколько будет стоить PlayStation 3, официально не объявлено, поэтому пока остается только строить догадки. Цифры называются самые разные — от \$400 до \$800. Неясность вносит и сама Sony: глава **Sony Computer Entertainment** Кен Кутараги (над

стоящему сумел отдохнуть, — невинная shareware-головоломка **Fiber Twig**.

На консолях все совсем не так. Главное драматическое отличие от PC: играть на консолях можно сидя, лежа, стоя — как угодно и как удобно. Здешные игры созданы для того, чтобы *развлекать*, давать людям удовольствие, fun, а не чтобы пожирать без остатка ваше свободное время. На PC в принципе невозможны развлечения вроде того же **EyeToy** или **SingStar** — ибо в эти игры нельзя играть неделями и месяцами. Час-два. Ну три. Большинство консольных игр вынимаются из коробки, запикиваются в привод и проходятся за фольклорные два вечера (если это, конечно, не клиника, вроде **Final Fantasy**). В PC-играх такого fun'a минимум, зато пресловутый challenge начинается еще во время установки, когда выясняется, что драйвер видеокарты внезапно устарел, а Windows вдруг позарез захотел скачать обновления из интернета. Плохо ли это?

А вот как сказать. Мне, например, нравится challenge, причем везде. На консолях никогда не появится экшен типа **Half-Life 2**, стратегия в духе **Civilization** или RPG а-ля **Gothic** — по-настоящему хардкорные игры. И никакой NextGen не изменит этого исторического порядка вещей. Крики вроде «консоли убьют PC» — ей-богу, полная чушь. По большому счету, в приставках нового поколения поменяются только технологии, главный принцип останется тем же: больше развлекательных игр. На PC, как вы сами понимаете, все было, есть и будет с точностью до наоборот.

Александр Кузьменко,
ортодоксальный старообрядец

которым давно посмеиваются за его путаную речь) как-то сказал, что PlayStation 3 станет таким привлекательным устройством, что люди ради нее будут готовы больше работать. Естественно, это заявление истолковали в том духе, что стоять консоль будет дорого, хотя Кенни, возможно, имел в виду совсем другое. Так или иначе, дешевой приставка не будет (слишком уж дорогая у нее начинка), но вряд ли цена поднимется намного выше \$400.

Выйдет консоль уже весной следующего года. Скорее всего, это будет в марте: PlayStation 2 была запущена 4 марта 2000 года (правда, только в Японии), поэтому будет очень символично, если и третья выйдет в этот же день. Вопрос лишь в том, успеют ли. Игра-



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



ТОПИ ИХ ВСЕХ!

Стальные Монстры



Lesta

Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

бельных проектов еще не показывали, финальный дизайн геймпада не утвержден (тот «бублик», что показывали на E3, раскритиковали в пух и прах), да и самой консоли в законченном виде никто не видел (только муляжи).

Nintendo Revolution: «лейварюция» или мыльный пузырь?

Nintendo Revolution — самая загадочная из всех трех консолей. Ее точные технические характеристики неизвестны до сих пор. Центральным процессором станет PowerPC (частота не сообщается). Виду подсистема — от ATI (под кодовым именем Hollywood), оператив-



ной памяти — 512 Мбайт. Revolution будет снабжаться обычным DVD-приводом, двумя USB-разъемами, слотом для карточек SD и Wi-Fi (как и в случае с PlayStation 3, через Wi-Fi к «лейварюции» можно подключать карманную консоль Nintendo DS). Nintendo с самого начала заявила, что она не намерена участвовать в «гонке мегагерц» и что мощность приставки для нее не имеет никакого значения. Revolution значительно слабее консолей Sony и Microsoft, не будет в ней и поддержки HDTV. С другой стороны, она значительно меньше размерами (примерно как три коробки от DVD, сложенные стопкой) и гораздо дешевле.

Однако размеры и цена — отнюдь не самое главное. Будь так, все бы играли исключительно на мобильных телефонах. Главным selling point Revolution будет контроллер, принципиально отличающийся от геймпадов PlayStation 3 и Xbox 360. Nintendo рассказывала о его достоинствах едва ли не целый год, но показала лишь на Tokyo Game Show. Сказать, что уви-



СКОЛЬКО СТОИТ ЗАПУСТИТЬ КОНСОЛЬ



Производство Xbox 360 ведется в Китае. Конвейер стартовал еще в августе, чтобы к моменту запуска в распоряжении Microsoft было, как минимум, 3 млн консолей (по миллиону на США, Европу и Японию).

Все вы, наверное, не раз слышали о том, какие сумасшедшие деньги вкладывают **Sony**, **Microsoft** и **Nintendo** в свои приставки и сколько денег они теряют на продаже каждой консоли. Возникает вопрос: зачем они создают все новые и новые приставки и откуда они берут на это деньги, если их продажа убыточна? Ведь сами по себе эти компании выпускают не так уж много тайтлов, основную массу игр делают сторонние компании. Дело в том, что в консольном бизнесе все устроено несколько иначе, чем в компьютерной индустрии. Консоledержатели тратят гигантские суммы на разработку и продвижение приставок, а потом еще и продают их по цене ниже себестоимости (бывает, что продажи консолей приносят прибыль, но это, как правило, редкое и непродолжительное явление). Делается это для того, чтобы охватить как можно большую аудиторию. Когда такая ауди-

тория появляется, игры начинают расходиться огромными тиражами и компания возмещает все предыдущие расходы (потому что издатели обязаны платить «хозяйке» консоли от \$7—10 с каждой проданной копии). В нынешнем поколении прибыль приносит только PlayStation 2 (на окупаемость вышла уже на втором году жизни). Xbox был убыточен на протяжении всего своего жизненного цикла (за исключением единственного квартала, когда вышел **Halo 2**). GameCube был какое-то время прибыльным, но сейчас у него дела обстоят хуже всего.

Расходы на новые консоли ожидаются гораздо больше, чем прежде. По подсчетам агентства **Merrill Lynch** потери Sony из-за запуска PlayStation 3 в следующем году составят \$1,18 млрд. В 2007 убытки снизятся до \$700 млн, в 2008 — до 450 млн (это, конечно, еще не истина в последней инстанции, но прогнозы аналитиков в большинстве случаев подтверждаются — например, подтвердилось почти все из того, что они говорили про Xbox 360). Microsoft потеряет не меньше (по некоторым данным себестоимость «тристащестидесятки» равна \$375, а минимальная конфигурация стоит всего \$299), но она себе это может позволить: ее цель сейчас — создание имиджа Xbox 360, а все потери редмондцы восполнят потом.

Средний бюджет игр для этих приставок вырастет до \$9 млн, а бюджет проектов AAA-класса — от \$20 млн. Тиражи игр увеличатся (к электронным развлечениям приобщается все больше и больше людей), но этого будет явно недостаточно, чтобы окупить такие титанические бюджеты. Поэтому цены на игры тоже поднимутся — до \$59,99 (игры от самой Microsoft, правда, будут стоить как и сейчас — \$49,99).

Тем не менее платформодержатели изыскивают все новые способы заработка. Microsoft, к примеру, будет требовать отчисления с производителей периферийных устройств для Xbox 360 (геймпадов, ковриков, карточек памяти и так далее). Не исключено, что Sony последует ее примеру и введет в отношении PlayStation 3 такое же правило (хотя для ее приставок периферия и так всегда была дорогой).

денное ошеломило публику, — значит не сказать ничего. Представьте себе... обычный «необычный» пульт дистанционного управления для телевизора, который умеет отслеживать перемещения в пространстве и наклоны вправо-влево. Чтобы посветить фонариком в нужное место или навести прицел на противника, больше не придется извращаться с неудобными аналоговыми рукоятками — достаточно легкого движения руки. А уж какой простор открывается для эротических игр...

Подобный контроллер теоретически может очень сильно изменить весь облик игровой индустрии, но здесь есть сразу несколько «но». Во-первых, еще неизвестно, насколько удобным окажется это устройство, ведь руки надо будет постоянно держать на весу. Во-вторых, если «революционный пульт» зарекомендует себя хорошо, Sony и Microsoft могут выпустить аналогичные контроллеры и для своих приставок. Ну и самое главное: не факт, что изобретение Nintendo найдет понимание у игровых ком-

паний. Геймпады современных консолей мало отличаются друг от друга, поэтому при портировании особых проблем не возникает. У Revolution же контроллер совершенно иной, переделывать игры под него будет очень долго и сложно. С приставкой будет поставаться и обычный геймпад, но если игрок начнет ориентироваться только на него, потенциал «пульта» так и останется незадействованным. Пока что девелоперы отзываются о «Революции» с восторгом (Питер Молинье, которому приватно показали контроллер еще на Лейпцигской выставке, сказал: «Никогда не следует недооценивать Nintendo»), но игр для этой приставки пока анонсировано катастрофически мало: **Metroid Prime 3**, новые части сериалов **Mario** и **Legend of Zelda**, **Final Fantasy: Crystal Chronicles** (да и те толком не показали). Консоль поступит в продажу последней — после выхода PlayStation 3. Из крупных издателей Revolution официально поддержала только **Ubisoft**, из разработчиков — **Gearbox**.

Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry

Призы
 от фирмы
1С-ежедневно!
 Ищи игры с такой
 наклейкой
 на коробке!



Подробности - на
<http://priz.1c.ru>

DUNGEON LORDS



© 2005 Heuristic Park, Inc. Все права защищены. «Heuristic Park» и логотип Heuristic Park являются торговыми марками Heuristic Park, Inc. Атланта, США. Данный продукт содержит программные технологии, лицензированные у GameSpy Industries, Inc. © 1999-2005 GameSpy Industries, Inc. Используется средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Blink Video © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Granity Animation © 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc. Все остальные наименования и логотипы являются зарегистрированными и/или торговыми марками их законных владельцев.
 © 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
 © 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Использование DVD в качестве носителя позволит сделать Revolution обратно совместимой со всеми играми, выпущенными для предыдущих консолей Nintendo (раньше это было невозможно потому, что игры для GameCube распространялись на нестандартных восьмисантиметровых дисках, а для более ранних приставок — на картриджах). Старые игры за небольшую плату можно будет загружать через специальную онлайн-службу. Это тоже «ход не по правилам» — прежде Nintendo принципиально не замечала важность онлайн.

Слияния и поглощения

Ну и кто же победит в схватке трех гигантов? На этот счет строятся самые разные про-



Это здание (называется Xbox Lounge) было построено в Японии специально для раскрутки Xbox 360.

гнозы. Наиболее безоблачное будущее ждет, конечно, PlayStation 3 — с ресурсами Sony, широкой поддержкой разработчиков и такой гигантской аудиторией, «обработанной» двумя предыдущими поколениями приставок, просто невозможно сесть в лужу. Xbox 360, может, и не выйдет на лидирующие позиции (хотя такой вариант тоже возможен), но как минимум сильно упрочит свои позиции или даже сравняется с PlayStation 3. Те новости, которые поступают о «боксе» сейчас, вселяют исключительно оптимизм. Еще в сентябре крупнейшие онлайн-магазины США **EB Games** и **GameStop** объявили о том, что прекращают прием предзаказов — лимит консолей исчерпан (и это при том, что в EB Games цены на бандлы Xbox 360 составляли от \$600 до \$700, в GameStop — от \$700 до \$2000). Опросы в Японии тоже дают неожиданный результат: после сентябрьского Tokyo Game Show о покупке американской приставки задумались аж 22% японцев, хотя прежде ею интересовались не более 5-6% процентов. Британское отделение Microsoft предупреждает игроков о возможном дефиците консоли в момент ее запуска.

Труднее всего представить, какое будущее ждет Revolution. Битву за нынешнее по-

коление приставок Nintendo вчистую проиграла, поэтому ей придется труднее всего. Большая N это понимает и потому намеренно дистанцируется от противостояния Sony и Microsoft. Конкурировать с ними напрямую она больше не сможет — ее консоль сильно проигрывает в мощности. Поэтому Nintendo избрала другую тактику — сохранить старую аудиторию за счет выпуска хардкорных игр (главным образом, продолжений Metroid Prime, Mario, Legend of Zelda) и завоевать симпатии как можно большего числа тех людей, которые не знают значения слова «шейдер» и с трудом могут вспомнить название игры, которую они гоняют каждый день. И сделать ей это поможет новый контроллер — под него можно разрабатывать простые в освоении игры с несложным геймплеем (казуальных игроков чаще всего отпугивает именно сложность освоения).

Расчет Nintendo вполне может сработать — чтобы убедиться в этом, достаточно посмотре-



Nintendogs (Nintendo DS)

ть, что сейчас творится на рынке портативных консолей. По одну сторону баррикад PSP — чудесный во всех отношениях гаджет, практически PlayStation 2 в миниатюре. На ней можно играть (в том числе в старые игры — через эмуляторы), смотреть кино, слушать музыку, читать книжки и разве что не бутылки с пивом открывать. Игр для нее пока, правда, мало, а те, что есть, портированы с «больших» консолей. По другую сторону — раскладной чемодан Nintendo DS, где игры одна страшнее другой, зато они на полную катушку используют особенности приставки — наличие двух экранов (один из них сенсорный) и микрофона. Пока владельцы PSP ломают голову, как взломать очередную версию прошивки (на новых версиях не запускаются эмуляторы), покупатели Nintendo DS учат щенков в **Nintendogs** голосовым командам и делают операции в симуляторе хирурга **Trauma Center** (вместо скальпеля — стилус). Большинство этих игр неинтересны хардкорным игрокам, но зато их на ура встречают в среде тех самых «казуалов». Как результат, Nintendo DS до сих пор обходит PSP по продажам.

Наконец, самое главное: а что же будет с PC? Да ничего не будет. О смерти персоналок говорили во времена PlayStation, во времена PlayStation 2 и вот теперь говорят опять — а труповоз и ныне там. Компьютеров в мире в несколько раз больше, чем всех консолей вместе взятых, и не учиты-



Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PSP)

вать это разработчики просто не могут. На компьютерах делают игры, учатся делать игры (огромное количество разработчиков — бывшие модмейкеры), поэтому крупные проекты с персоналок полностью никогда не исчезнут. Есть, в конце концов, жанры, которые в принципе невозможны на консолях (из-за особенностей управления и разной аудитории — например, «там» никому даром не нужны пошаговые стратегии), есть разработчики, которые не сумели пробиться на консоли или найти финансирование (как **Ritual** с **Sin Episodes**), есть независимые команды, которые не хотят отдавать большую часть прибыли Большому Брату Издателю, предпочитая распространять игры самостоятельно через Сеть (вроде **Valve**), — да много еще чего «есть».

Проблема компьютера как игровой платформы заключается в том, что у него нет собственного «попечителя». Он одновременно всех и ничей. Sony, Microsoft и Nintendo продвигают свои консоли всеми силами, стараются, чтобы у разработчиков был удобный инструментарий, следят за качеством выпускаемых игр. Присматривать же за PC попросту некому, потому что это открытая платформа. Изменить что-то может только Microsoft. Эта компания сейчас пытается усидеть на двух стульях: с одной стороны, основные доходы она получает от продажи Windows и Office, поэтому кровно заинтересована в том, чтобы число персоналок постоянно росло (их владельцам надо во что-то играть), а с другой стороны, не менее важен для нее и приставочный рынок — ведь именно там крутятся основные деньги. Поддерживать PC редмондцы намерены путем сближения его с приставками: в **Windows Vista** можно будет подключать геймпад Xbox 360 к PC, игры будут идти прямо с диска, без инсталляции, а вместо системных требований на дисках в ближайшем будущем станут писать, компьютер какой категории нужен для ее запуска (категория 1, категория 2 и так далее). Согласитесь, такой рейтинг запомнить куда проще, чем частоту процессора, размер оперативной памяти и модель видеокарты.

Сами консоли тоже постепенно двигаются навстречу PC — обзаводятся мультимедийными функциями, жесткими дисками и, самое главное, доступом в Сеть. Деление на платформы со временем, видимо, просто умрет, останется какая-то одна универсальная платформа, ориентированная на работу с онлайн. Как говорил Рентон в фильме «**На игле**», «в будущем исчезнут и мужчины, и женщины, останутся одни гомосеки». Живи Рентон не в 80-х годах, а в наше время, он бы сказал то же самое, но про игровые системы. ■



Trauma Center: Under the Knife (Nintendo DS)

ВЕЛИАНЫ

- В роли главных врагов выступают мутировавшие представительницы прекрасного пола.
- Стильная трехмерная графика и поддержка эффектов DirectX 9.0C.
- Главный герой способен использовать несколько разновидностей бронеприкрытия, позволяющего применять различное навесное вооружение, вплоть до самого чудовищного и разрушительного.

Продолжение эпической саги о противостоянии между войсками экспедиционного корпуса Галактической Федерации и силами инопланетных захватчиков, действие которого происходит во вселенной "Штурма".



MODIA

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

©2005 Madia Entertainment. Все права защищены. ©2005 Бука. Все права защищены. Защиту авторских прав компаний "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@ana.ru).

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ПРОТИВОСТОЯНИЕ ПЛАТФОРМ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

На сей раз наши ежевечерние посиделки с разработчиками посвящены самому, наверное, животрепещущему вопросу на сегодняшний день — есть ли будущее у PC как игровой платформы. И сегодня у нас особые гости, которые известны как хорошие специалисты в этой области:

zavhoz — **Михаил Федоров**, продюсер **Creat Studio** (общее руководство, геймдизайн, маркетинг, поддержка). Creat Studio — одна из старейших (основана в 1990 году) отечественных компаний-разработчиков. Работает она в основном над заказами для западных компаний (**Electronic Arts**, **Activision**, **Eidos Interactive** и других), поэтому ее игры вы, может, и видели, но не всегда знали, что сделаны они в России.

Rudybear — **Алексей Медведев**, один из основателей **Revolt Multimedia** (выпускает игры под маркой **Revolt Games**). До того как стать руководителем игровой компании, Алексей работал над энциклопедией «Кирилл и Мефодий».

Наши гости выступают на стороне приставочного лагеря, поэтому будьте готовы к тому, что в стан PC прилетит несколько ядерных бомб, которые разнесут ваши представления о персоналках как о единственной игровой платформе будущего. Защищать же доброе имя компьютеров будет «Игромания» в лице

Владимира Болвина, Алексея Макаренко и **Светланы Померанцевой**.

Цель данной статьи — максимально четко разобраться в вопросе «кто кого». Именно поэтому мы беседуем с профессионалами, которые считают, что будущее за консолями. Но как обстоит дело на самом деле — решать, безусловно, вам.

PC против...

Чуть больше десяти лет назад персональный компьютер как игровая платформа был вне конкуренции. Во всяком случае, по мнению продвинутых игроков, никакие консоли не могли даже близко соперничать с ним. И это несмотря на то, что сами игры шли как бы «в нагрузку» к основным функциям PC: вычислению годовых балансов, построению математических графиков, написанию докладов и рефератов. Просто компьютеры уже тогда заняли прочное место на письменных столах работников умственного труда и грех было не использовать столь массовую платформу не только для работы, но и для отдыха от нее.

А потом пришла **Sony PlayStation**, где обосновались игры более высокого уровня, чем на PC. Не нужно быть Эйнштейном, чтобы понять, на что рассчитывали ее создатели — на огромную разницу в цене. Играть хотелось многим, но покупать для этой цели PC было не всем по карману. То ли дело приставка за \$300—350 (именно столько стоила первая PlayStation в начале своего жизненного цикла)!

Сторонники PC с самого начала пророчили приставкам скорую гибель. Однако ничего подобного не произошло. Консоли живут и развиваются. Специально для них разрабатываются игры, которые в чем-то уступают, а в чем-то превосходят проекты для PC.

Положитель-но. Лично я до-ма никогда не играю на компью-тере, у меня есть PlayStation 2. Для нее выпу-щено много отлич-ных игр. Общения с PC мне вполне хватает на работе. И вообще, что значит «не потес-нят»? Приставки давно уже потеснили ком-пьютеры! Персоналки вот уже сто лет в обед как не являются ведущей игровой платфор-мой. Я не думаю, что компьютерные игры умрут совсем, но надо смотреть правде в глаза — сегодня главные игры выпускаются именно для приставок.



[Rudybear]



[zavhoz]

Десять лет назад PC тоже не был лидером. Самыми популярными играми в 1996 году были **Mario 64 (Nintendo 64)** и серия **Pokemon (Game Boy)**. В то время рынок компьютерных игр был в самом расцвете сил, но даже тогда игры для PC не были ни самыми популярными, ни самыми продаваемыми.

Если говорить о технической стороне и инновационности — то да, в тот момент именно PC дал жизнь множеству новых жанров (RTS, 3D Action, CRPG). На приставках же царили всевозможные аркады и платформеры.



Как вы относитесь к наступле-нию игровых приставок? Не потеснит ли новое поколение этих машинок наши любимые персоналки?



Аргументы и факты

ВНИМАНИЕ Хорошо, будем честны — мы, владельцы PC, завидуем консолям (мы говорим не за себя лично, а за писишников вообще. У нас самих-то приставки есть). Трудно отстаивать полное и безоговорочное преимущество персоналок, когда на консолях есть **Resident Evil 4** или **Final Fantasy X**, которые нам даже не светят.

Но зато у PC есть масса таких преимуществ, которых никогда не будет у приставок. На компьютере можно не только играть, но и печатать, программировать, рисовать, моделировать, лазить по Сети. В отличие от приставки, компьютер легко модифицируется. Новые запчасти для железного друга появляются едва ли не еженедельно, благодаря чему владельцы PC всегда остаются в «тонусе». Компьютер — единственное прибежище таких игр, как стратегии и симуляторы разных мастей.



[Rudybear]

По многим параметрам приставки уже догоняют PC. Для PlayStation 2 выпущены клавиатура, мышь, жесткий диск, есть возможность установить **Linux** и гулять по Сети. А отсутствие апгрейдов — это как раз существенный плюс. Кому-то, может, и нравится собирать себе компьютер, но куда проще купить готовое решение, которому никакой апгрейд не нужен в принципе. Приставки — это стандарт. Покупая игру, ты уверен, что тебе не придется отключать половину спецэффектов из-за жутких тормозов. Игра будет выглядеть именно так, как должна выглядеть, а не так, как позволяет тебе конфигурация компьютера. Деньги же, потраченные на новые железки ради какой-то «Халфы» или **F.E.A.R.**, можно потратить с куда большей пользой...

Но в принципе, я бы не стал настаивать на том, что выбор сегодня стоит



ребром: «или — или». Мне кажется, приставки и PC прекрасно уживаются друг с



PC РАНО СПИСЫВАТЬ СО СЧЕТОВ

По мнению Михаила Пискунова из «КД-ЛАБ», PC нельзя списывать со счетов как игровую платформу. Вот что он говорит: «Судя по опубликованным спецификациям Xbox 360 и PlayStation 3, персоналки благополучно переживут новое поколение консолей. Все дело в суперскалярной архитектуре консольных процессоров. Суть в следующем — на суперскалярной архитектуре невозможно реализовать сколько-нибудь продвинутой AI. У CPU-компьютеров есть система «внеочередного исполнения команд». Грубо говоря, сам процессор может менять порядок исполняемых им инструкций на основе каких-то данных, фактически «угадывая» оптимальную последовательность. Это сильно помогает, например, при работе с памятью, что для суперскалярных процессоров является камнем преткновения. В общем, уже сейчас видно, что приставки двигаются в сторону улучшения спецэффектов, увеличения объема физических расчетов, качества видео. А PC остается ниша оригинальных алгоритмов и, стало быть, нестандартных и новаторских игровых решений».



CELL — центральный процессор PlayStation 3.

другом. Во всяком случае — пока.



[zavhoz]

Надо понимать, что игры для персоналок и для консолей адресованы разным аудиториям. Отсюда и направленность на разные жанры. Постепенно граница размывается и по мере роста индустрии становится понятно, что PC-игры все глубже и глубже уходят в оборону. Сейчас единственным форпостом для них остаются стратегии и отчасти экшены. Но есть еще один забавный факт — если раньше считалось, что PC является собой образец инновационности и технологичности, то в последние годы (а с выходом новых консолей тенденция будет лишь усиливаться) эти лавры уверенно перемещаются в сторону приставок. Танцевальные коврики и **EyeToy** уже пошатнули позиции компьютеров, а ведь в будущем нас ждет еще голосовое управление...

Одно из главных преимуществ приставочных игр — высокое качество кода. На консолях не бывает патчей (на самом деле бывает, но редко. — Прим. ред.), а значит, никто не может позволить себе багов. Никому и в голову не пришло бы выпустить тормозной **Battlefield 2**, а потом кормить всех обещаниями, что мы вот-вот все исправим. На приставках выходят только хорошо протестированные продукты.

Высокое качество кода требует от разработчиков особого мастерства в искусстве программирования. Запихнуть в 32 или 64 Мб оперативной памяти игру, которая по визуальной составляющей и геймплею потенциально может «съесть» до 2 Гб — это настоящее искусство, граничащее с подвигом. Поверьте, многие люди, которые делают игры для PC, оказываются просто в шоке, когда сталкиваются с разработкой игр под приставки.

ВНИМАНИЕ О том, как тяжело приходится консольным разработчикам, известно давно. Но разве создатели игр для PC виноваты в том, что для них подобных ограничений не существует? Им просто не нужно совершать подвигов.

Зачем бросаться на амбразуры и ужимать код, если у пользователей жесткие диски объемом 120 Гб и как минимум 256 Мб оперативной памяти? Вероятно, можно было бы поработать над оптимизацией, но ради чего?



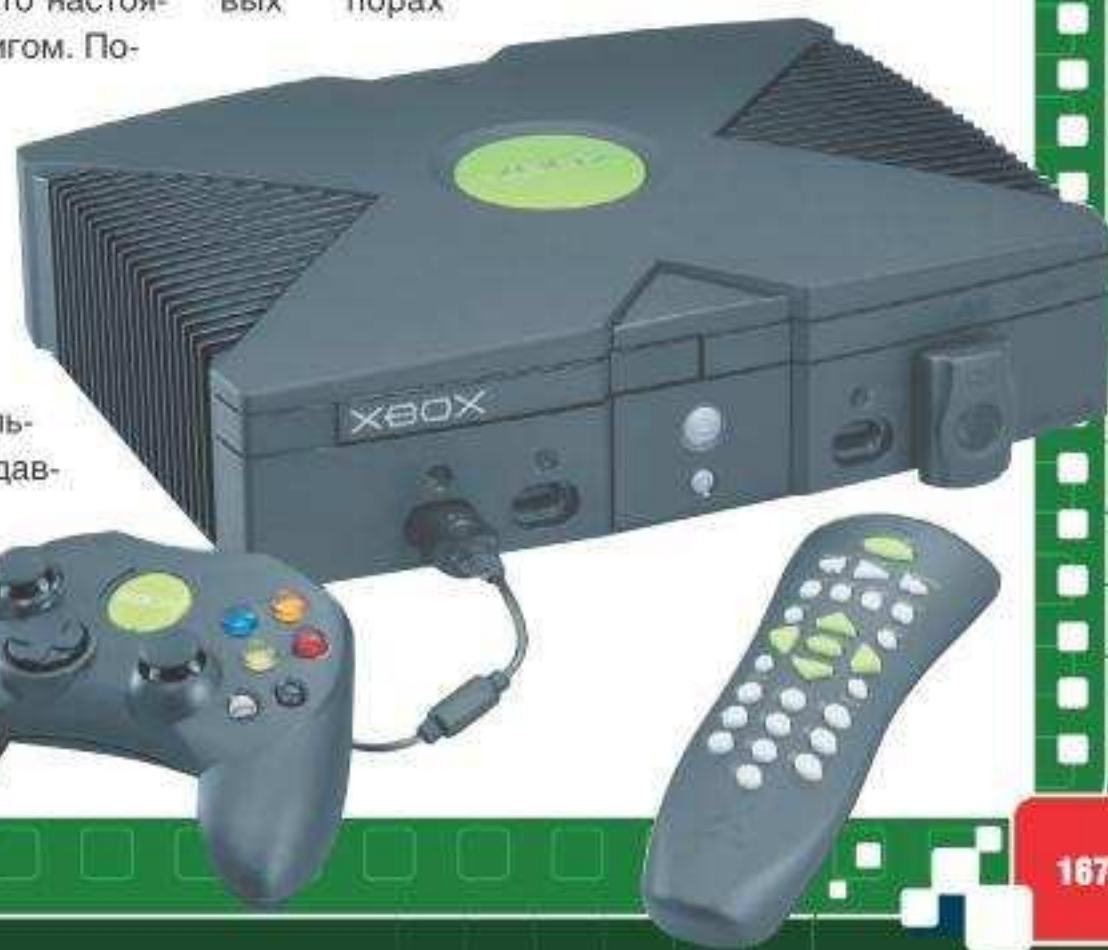
Понятно, что дай программистам волю, они будут возиться со своим кодом до второго пришествия. Как сказал один человек, «невозможно завершить игру, можно только перестать над ней работать». Ведь программирование для истинных фанатов своего дела — «это самое лучшее из того, чем можно заниматься не раздеваясь». Не лучше ли остановиться на работоспособном варианте, а своими фантазиями программисты пусть занимаются в свободное от работы время?



[zavhoz]

Если дать им волю и продолжать платить деньги, они вообще ничего делать не будут. Поверь мне, Люк.

ВНИМАНИЕ Поговорим про качество кода. Действительно, такой приставочный недостаток, как невозможность оперативно поправить обнаруженные ошибки заставляет разработчиков уделять особое внимание тестированию. И на первых порах



этот минус становится плюсом — игроки получают стабильную игру. Но в такой постановке вопроса слышен скрытый упрек разработчикам игр для PC: как же они, негодяи, смеют выпустить игры с багами?

Однако сделать игру без



ошибок практически невозможно (так как на PC нет единого стандарта — сколько компьютеров, столько и конфигураций). Это утопическая мечта. В нее можно

верить, как в эфемерное светлое будущее, но жить придется с багами. Всегда найдется PC, на котором не пойдет какая-то конкретная игра, даже если ее конфигурация в несколько раз перекрывает минимальные системные требования. Следовательно, такие проблемы будут всегда. Весь вопрос, насколько оперативно они решаются патчами.



[zavhoz]

Можно подумать, что все баги объясняются исключительно проблемами с редкими видами материнских плат. Вспомним какой-нибудь **Daggerfall**, к которому вышло чуть ли не полсотни патчей, а он все равно «падал» при любом удобном случае. Игра была просто недоделана, но разработчики решили, что «пипл все равно схавает», и выпустили ее как есть. И подобных примеров — миллион. На приставках такое в принципе невозможно.

На PC клиент сначала платит деньги за железо, потом за недоделанную игру (в том числе за то, что программисты оптимизируют на самом деле лишь самые «выдающиеся» участки кода, а все остальное делают спустя рукава), а потом еще и за патчи (в смысле за трафик, который был потрачен на их загрузку).



Цена вопроса



Но ведь у патчей есть и плюсы — они не только исправляют ошибки, но и зачастую вносят изменения в геймплей! К примеру, последний патч для «Космических рейнджеров» настолько усложнил игру, что многие прошли ее по новой. А творчество поклонников? А карты, моды, скины?..



[zavhoz]

Это резонный аргумент, но на Xbox подобные патчи уже выходили (поскольку там есть жесткий диск и возможность подключения к интернету), а в грядущем поколении приставок это будет уже повсеместно.

С модами — другое дело. На приставках их нет, инструментов для их создания тоже нет. Но должно же быть у PC хотя бы одно внятное преимущество? Сегодня разрыв между количеством (и качеством) компьютерных и приставочных игр растет изо дня в день. Персоналки уже давно не на первом месте.

Как платформа для игр компьютер находится на положении изгоя, которого терпят просто потому, что разработка все равно идет на нем и сделать игру для PC в конечном счете не так дорого. Большинство хитовых игр последнего времени никогда не переберутся на компьютеры. На каждый PC-шедевр приходится по пять шедевров приставочных — не меньшего (а то и большего) масштаба. Есть вероятность, что в скором времени игры для персоналок вырождаются в разряд офисных развлечений.

Приставки будут и дальше отъедать рынок у PC — с каждым годом все больше и больше. Персоналки все еще держатся лишь потому, что на консолях нет адекватного аналога мыши.



В рейтингах продаж в большинстве случаев приводятся сводные данные по всем платформам. Естественно, продажи всех консольных игр в сумме дают внушительный результат по сравнению с PC. А может, будет честнее, если сравнивать PC по отдельности с PlayStation 2, Xbox и

GameCube? Ведь тогда расклад существенно изменится...



[zavhoz]

Пожалуйста. Доля PC сейчас примерно равна доле Xbox и GameCube. У всех примерно по 7—10% рынка. У PlayStation 2 — 50%. Остальные 20—30% «размазаны» по самым разным платформам (в первую очередь — портативным).



Но согласись, это выглядит уже гораздо лучше, чем соотношение «игры для PC против игр для всех приставок».



[zavhoz]

Так или иначе — это соотношение равно 1:10. В качестве примера могу привести наш собственный опыт: от продажи игры на PC мы получаем в 10 раз меньше денег, чем от продажи той же самой игры на PlayStation 2.



[Rudybear]

Посмотрите видеорепортаж о разработке **Gran Turismo 4**, который шел в комплекте с игрой. Представьте себе, они могут позволить себе арендовать гоночную трассу, собрать там под сотню спортсменов и обкатать их. Такое не снилось даже самым зажиточным PC-разработчикам.



Как видите, преимущества приставочных игр для разработчиков вполне осязаемы, поскольку выражаются они в конкретных дензнаках. Можно до хрипоты спорить об удобном управлении и высокотехнологичной графике компьютерных игр, но если девелоперы получают на приставках за свой труд в 10 раз больше, они будут делать игры для приставок. Но не стоит раньше времени зажигать свечку и заказывать по PC панихиду — в конце концов все, что вы прочитали выше, это всего лишь мнение двух разработчиков. А мнение, пусть и авторитетное, еще не есть истина в последней инстанции. Хотите альтернативное мнение — читайте статью о приставках нового поколения по соседству. ■



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

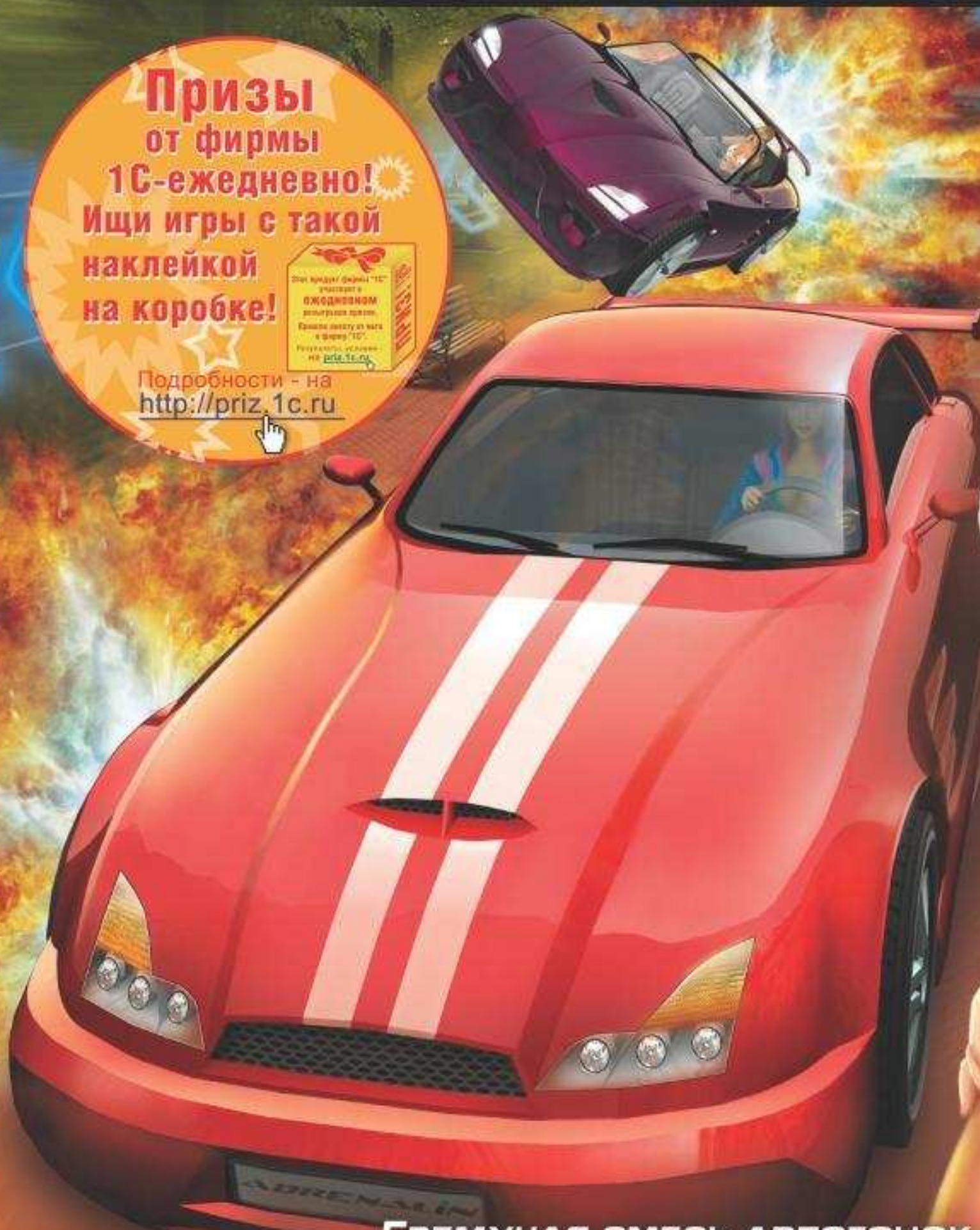
АДРЕНАЛИН

ЭКСТРИМ ШОУ

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!



Подробности - на
<http://priz.1c.ru>



**ГРЕМУЧАЯ СМЕСЬ АВТОГОНОК И ШОУ-БИЗНЕСА,
СДОБРЕННАЯ БЕЗБАШЕННЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ САМЫХ ОТВЯЗНЫХ ДИ-ДЖЕЕВ
РУССКОГО РАДИОЭФИРА - СЕРГЕЯ СТИЛЛАВИНА И ГЕННАДИЯ БАЧИНСКОГО.**



© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2005 Gaijin Entertainment. Все права защищены.

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

Часть 2

ИСТОРИЯ СЕРИИ GTA

Если спросить поклонников серии **Grand Theft Auto**, в чем заключается принципиальное отличие **GTA III** от первых двух частей, вам наверняка скажут про трехмерный движок. Но это лишь половина правды. Главная разница между **GTA/GTA 2** и **GTA III** — количество ресурсов, затраченных на разработку, как финансовых, так и человеческих. Давайте посмотрим правде в глаза — первые игры серии были малобюджетными проектами. Зато к разработке третьей части **Rockstar Games** и **Take-Two** подошли с невиданным доселе размахом. В создании игры было задействовано такое количество специалистов в разных областях, что на финальных титрах можно было просто заснуть.

Разумеется, в пресс-релизе, который появился вскоре после начала работ над игрой, финансовые и организационные подробности не разглашались. Поэтому вплоть до выхода **GTA III** оставалась темной лошадкой. Обещания перенести игру в полностью трехмерный мир и подарить игрокам невиданную свободу действий выглядели столь же заманчиво, сколь и неправдоподобно. Наибольший скепсис царил среди приверженцев PC, так как главной целевой платформой была выбрана PlayStation 2.

КАМЕННЫЕ ДЖУНГЛИ GTA III

Пожалуй, больше всего фанаты серии опасались, что переход на трехмерный движок сделает **GTA** похожей на родственный проект **Driver**, где игрок был намертво «привинчен» к рулю автомобиля. Но, к счастью, эти опасения не подтвердились.

Все точки над «iii» были расставлены 21 мая 2001 года. Выход **GTA III** на PS2 произвел эффект разорвавшейся бомбы. Игровые журналы и обычные игроки просто захлебывались от восторга — успех третьей части был настолько оглушительным, что руководство **Sony** добивалось заключения контракта с **Take-Two**, согласно которому игра хотя бы на какое-то время оставалась эксклюзивом для ее приставки. Еще бы, меньше чем за год **GTA III** завоевала звание самой продаваемой игры на PS2!

Феноменальная популярность «трешки» объяснялась очень просто: игра не растеряла ни одного из своих достоинств, обогатившись при этом тоннами нововведений. В качестве технологической основы **Rockstar** выбрала вполне приличный по меркам 2001 года движок **Renderware**, лицензированный у **Criterion Software**. Отныне раздавленные и застрелен-

ные пешеходы (они же педестриане) уже не выглядели как размазанные по асфальту жуки. Впрочем, назвать пешеходами трехмерных жителей виртуального мегаполиса уже не поворачивался язык. Не меньшее впечатление производили метаморфозы, произошедшие с главным героем. Спрайтовый человечек превратился в натурального подонка, облаченного в черную кожаную куртку и потертые джинсы. Анимирован он был довольно неплохо: ловко крутил рулевое колесо, показывал средний палец назойливо сигналившим водителям и лихо вышвыривал из машин их владельцев.

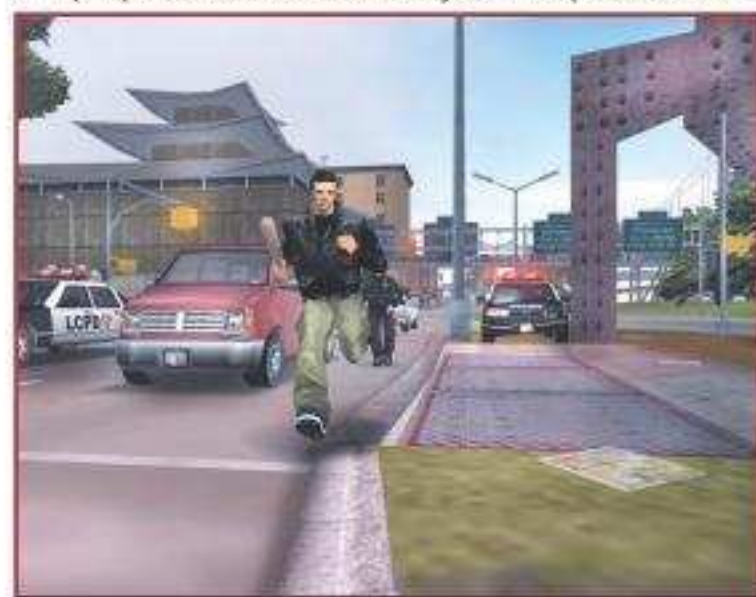
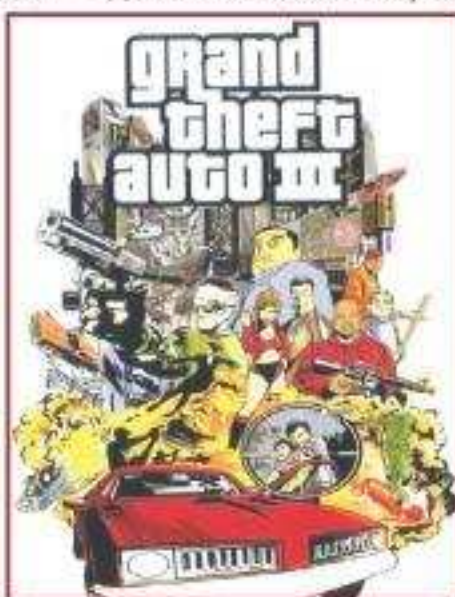
Изменились и ощущения от игры. Разве можно было по-настоящему сопереживать кучке пикселей в первых **GTA**? Нет, конечно. А вот сопереживать новому герою — очень даже можно. Свою лепту внес и сюжет (впервые в серии), идейно вдохновленный фильмами «Крестный отец» и «Схватка». Как и все мафиозные истории, он не претендовал на оригинальность, но был вполне логичным и органично сочетался с возможностями игры.

С местом действия разработчики решили не мудрить и позаимствовали название для города из самой первой игры — **Liberty City**. При этом по архитектурному стилю и духу **Liberty City** удивительным образом походил на современный Нью-Йорк. Использование готового и к тому же отлично документированного движка позволило **Rockstar** сосредоточить главные усилия не на технических вопросах, а на самом главном — дизайне. Всего через день-другой после начала игры в **Liberty City** можно было без проблем ориентироваться, даже не глядя на мини-карту. За каждым зданием, за каждым поворотом дороги и за каждым рек-

ламным щитом чувствовался кропотливый труд дизайнерской команды, которая помимо несомненных художественных талантов обладала еще и недюжинным чувством юмора. Количество шуток, пародий, гэгов и откровенных издевательств над киноисточниками и культурными явлениями современной Америки с трудом поддавалось исчислению.

Не менее талантливо были спланированы и игровые задания. Причем кроме основных сюжетных миссий появилась масса дополнительных способов времяпрепровождения. Сев за руль желтого кэба, можно было заняться частным извозом. Альтруисты могли попробовать свои силы в тушении пожаров, доставке больных в госпиталь и преследовании преступников за рулем патрульной машины. Просто романтики могли посвятить время неторопливому исследованию мира **Liberty City**: искать секретные места, коллекционировать машины, «общаться» с путанами и так далее. Было чем заняться и кровожадным маньякам, в распоряжение которых был предоставлен неплохой арсенал, включающий в себя даже снайперскую винтовку и гранатомет. Ничуть не хуже на роль орудия массового геноцида подходили и машины, на полной скорости несущиеся по тротуару. Автопарк был существенно расширен, плюс к этому, в игру были добавлены катера и даже небольшой куцекрылый самолетик **Dodo**.

Жирную точку в трехмерном дебюте **Rockstar** поставил замечательный саундтрек и профессиональная озвучка персонажей с



Grand Theft Auto III

привлечением таких известных актеров, как **Джо Пантолиано** (российские зрители наверняка помнят его по роли Шифровальщика в первой «Матрице») и **Майкл Мэдсен** (актер Белый из «Бешеных псов»).

Наверное, единственным отрицательным моментом (да и то лишь для PC-игроков) оказалась значительная задержка между выпуском игры для PS2 и PC-релизом. Персоналчики смогли приобщиться к всеобщему автогонному счастью лишь в 2002-м. А параллельно с переносом игры на PC Rockstar усердно трудилась над продолжением серии — **GTA: Vice City**.

НА ПЛЯЖАХ VICE CITY

Vice City (вышедшая на PS2 29 октября 2002 года), в отличие от своей предшественницы, не могла похвастаться таким грандиозным количеством нововведений. Вместо этого Rockstar сконцентрировалась на стиле и дополнительной шлифовке геймплея.

Действие игры разворачивалось в 80-х в городе под названием Vice City, прообразом которого послужил курортный город Майами. Сходство между игровым городом и его реальным прототипом оказалось настолько велико, что идентичность некоторых пейзажей видна невооруженным взглядом. В качестве «домашнего задания» можно порекомендовать поиграть несколько часов в Vice City, а затем посмотреть, к примеру, «**Плохие парни 2**» — стойкое дежа вю гарантировано. Географически Vice City был разбит на два острова, на одном из которых разместился даунтаун, гаитянские и колумбийские трущобы, доки и аэропорт **Escobar International**. Догадываетесь, в честь кого аэропорт получил свое название? Вот вам небольшая историческая справка: **Пабло Эскобар** (1949—1993 гг.), один из самых богатых и влиятельных колумбийских наркобаронов.

Дальнейшее развитие получил саундтрек, который всегда являлся одной из самых сильных частей сериала. Теперь он стал еще длиннее, обзавелся великолепными пародийными рекламными вставками и не менее веселой диджейской болтовней. Чего стоит одна только реклама фильма «**Взрыватель**», пародирующего знаменитый «**Рэмбо**» (он тоже вышел как раз в 80-х). Для саундтрека лицензировали музыку **Оззи Осборна**, **Майкла Джексона**, **Брайана Адамса** и группы **Megadeth**, **Anthrax**, **Iron Maiden**, **Slayer** и многих других.

Сюжет снова был замешан на криминальной тематике, но теперь компанию итальянским мафиози составили колумбийские наркобароны, гаитянце, кубинцы и японцы. Впер-



Grand Theft Auto: Vice City



ROCKSTAR ШУТИТ

К сожалению, многие хохмы GTA (особенно звуковые) российскими игроками остались практически незамеченными. Поэтому мы предлагаем вашему вниманию пару рекламных роликов радиостанций Vice City. Сами ролики (в формате MP3) можно найти на нашем диске в разделе «По журналу».



«ВЗРЫВАТЕЛЬ»

Голос за кадром: Он был мирным человеком, живущим на тихой ферме в Северной Дакоте. Пока однажды не начался ад...

Солдат: Тим, ты нам нужен!

Тим: Я пацифист, я больше не убиваю! Я хочу создать семью.

Солдат: Вот именно, Тим! Они захватили твою семью!

Тим: Нееееет!!!

Голос за кадром: Джек Ховитцер в роли Тима в фильме «Взрыватель». Из самого сердца Америки в джунгли Камбоджи, в личной борьбе за мир.

Тим: Хо Ши, это ты!

Хо Ши: Тим, я знал, что ты вернешься! Мы всех убьем, как в старые добрые времена!

Солдат: Тим, они захватили твою жену!

Тим: Но я не женат!

Солдат: Теперь женат! На Америке!

Голос за кадром: Он поехал спасать свою страну, но нашел семью и потерял друга.

Тим: Хо Ши!

Хо Ши: Тим, не бросай меня! Ты научил меня играть в бейсбол и смеяться!

Тим: Нееееет! Из него вышел бы отличный американец. Я буду убивать со слезами на глазах.

Голос за кадром: Возьми рюкзак, надень его и завоевывай друзей американским способом! «Взрыватель: Эвакуатор, часть 2». Рейтинг «ПФ» («может содержать Патриотическую Фигню»).

«НОЖ»

Голос за кадром: Это нож, который спас Америку. Если вам понравился фильм «Взрыватель», вам понравится и этот огромный универсальный нож. В его рукоятке вы найдете все, что может понадобиться в глуши и при любой катастрофе — в джунглях или во дворе вашего дома. Там есть удилице, а также иголка и нитка для ремонта одежды. И еще он отлично подходит на роль зубочистки.

Хо Ши: Тим, продолжай без меня. У меня ириска в зубах застряла!

Тим: Все нормально, Хо Ши, попробуй это!

Голос за кадром: Для незапланированных ситуаций в джунглях в нем есть даже пила для постройки хижины, туалетная бумага и надувная женщина. Ну и, конечно, зазубренное лезвие, которое может убить человека до того, как он успеет вскрикнуть.

Тим: (звук перерезаемого горла) Это заставит тебя замолчать!

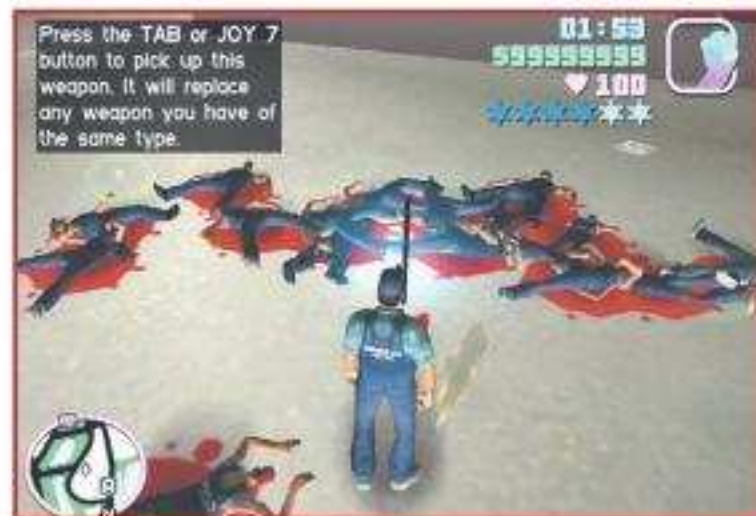
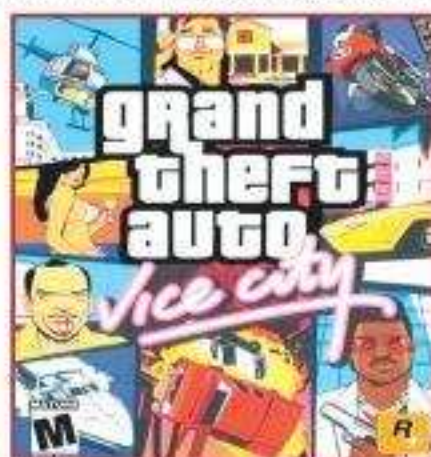
Голос за кадром: Универсальный нож «Взрыватель». Нож, который спас Америку. Теперь он может спасти и вас.

Тим: Этот нож убил 25 000 человек в Камбоджи. Теперь это доступно и вам.



вые в серии собственным именем и голосом обзавелся и сам главный герой — **Томми Верчетти**, которого озвучил небезызвестный **Рэй Лиотта** (Мача из «Револьвера»). Помимо Рэя, к озвучке привлекли и других голливудских актеров, включая **Тома Сайзмора** (сержант Майк Хорват в «Спасении рядового Райана») и **Денниса Хоппера** (Кауфман в «Земле мертвых»). Если в GTA III звуку и музыке можно было смело ставить пять баллов по пятибалльной шкале, то в Vice City — все шесть.

Геймплей в



ми, яхтами и катамаранами, добавились вертолеты, включая боевой Hunter, до боли напоминающий реальный Apache. Но настоящим дизайнерским шедевром стали мотоциклы, которые отлично подходили и для «повседневного» использования, и для выполнения уникальных прыжков.

Начиная с Vice City, главный герой уже не довольствовался стандартными лачугами для сохранения, а сам мог покупать различную недвижимость, включая и ту, которая могла приносить доход (например, ночной клуб и заводик по производству наркотического мороженого).

Но несмотря на вышеописанные достоинства, многие игроки восприняли Vice City не как самостоятельную игру, а как большой аддон к GTA III. Для дальнейшего развития серии требовался грандиозный прорыв. И на роль очередного «локомотива революции» была назначена **GTA: San Andreas**.

До встречи в 2007 году!

Последняя из существующих на сегодняшний день игр серии — **GTA: San Andreas** — вышла на PS2 в октябре прошлого года, а этим летом, наконец, добралась и до PC.

Подробности нового блокбастера Rockstar были обсматриваны не раз, причем совсем не-

давно. Более того, многие игроки и по сей день продолжают изучать закоулки Лос-Сантоса, Лас-Вентураса и Сан-Фьерро. Поэтому лишний раз повторяться и расходовать журнальное место мы не будем.

Гораздо более важная тема для разговора — дальнейшее развитие серии. В San Andreas дизайнеры Rockstar сотворили практически невозможное: на базе морально и технически устаревшего движка Renderware умудрились создать отличную и увлекательную игру. Но совершенно ясно, что латать и шлифовать движок дальше нет никакого смысла. Во-первых, обновилось поколение консолей, что диктует совершенно новые требования к графическим стандартам. Во-вторых, дальнейшее развитие геймплея на базе старой технологии уже невозможно.

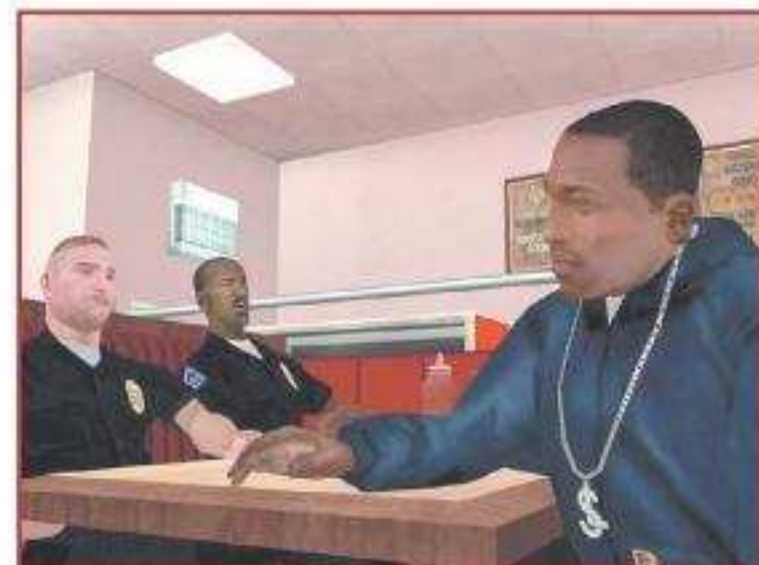
Поэтому есть все основания надеяться, что новая часть суперпопулярной и скандальной игровой серии будет не просто линейным развитием идей GTA: San Andreas, а чем-то большим. По слухам, новая GTA будет называться то ли **GTA: Tokyo**, то ли **GTA: Sin**

City и выйдет не ранее 2007 года. Возможности PS3, под которую будет заточиваться игра, дают надеяться на то, что GTA избавится от своих стандартных болезней — исчезающих и появляющихся из ниоткуда машин и людей. Впрочем, надеяться и гадать можно до бесконечности. Практика показывает, что дизайнеры Rockstar всегда имеют в запасе десяток-другой идей, которые способны если не удивить, то как минимум повеселить или шокировать.

P.S. К тому моменту, когда вы будете читать эти строки, на PSP уже поступит в продажу **GTA: Liberty City Stories**. Это в общем-то все та же GTA III, только адаптированная под формат мобильной консоли (графика чуть хуже, управление немного другое) и с новым сюжетом (главный герой — Тони Киприани, один из персонажей третьей части).



Grand Theft Auto: San Andreas



СКАНДАЛ НА КОФЕЙНОЙ ГУЩЕ



Лейланд Йи — самый последовательный борец с GTA. У парня есть неплохие шансы «засветиться» в следующей части — Rockstar любит подобным образом шутить над врагами и конкурентами.

Практически всю свою историю GTA подвергалась критике со стороны пуритански настроенных политиков и прочих любителей «не пущать и запрещать».

Первые претензии по поводу контента начались еще во времена самой пер-

рук — популярность игры была не настолько высока, чтобы привлечь к ней нездоровый интерес борцов за моральную чистоту.

Выход GTA III привел к более сильному общественному резонансу — что неудивительно, поскольку степень натурализма игровых сцен сильно выросла. Casus belli для начала травли Rockstar был найден довольно топорно. Главная претензия заключалась в том, что игрок мог снять проститутку, заняться с ней любовью в машине, а затем забить ее до смерти бейсбольной битой и забрать деньги за «сеанс» обратно. Получилось прям как в анекдоте «мне нравится ход ваших мыслей!». Комизм ситуации заключался в том, что в отдельности каждое действие из описанной последовательности особых возмущений у «борцов» не вызывало. В результате игру все же запретили к продаже в некоторых странах, но это лишь послужило дополнительной рекламой.

Очередной виток противостояния стартовал после выхода Vice City. В этот раз к уже знакомым «наездам» добавилась жалоба от

гаитянской общины США. А причиной послужила всего лишь одна-единственная фраза — «Kill all the Haitians!».

Своей кульминации битва с ревнителями нравственности достигла с выходом GTA: San Andreas, а точнее — с выпуском скандального мода **Hot Coffee**, который открывал спрятанные в игре сексуальные сцены. Во что Rockstar и Take-Two вылилось заигрывание с табуированными темами на этот раз, вы прекрасно знаете из новостей.

Не пытайтесь дать моральную оценку ни одним, ни другим участникам конфликта, отметим, что сложившаяся ситуация — прямой результат несовпадения политики разработчика и издателя. С Rockstar все ясно — ребята хотят делать игры так, как считают нужным. За это их можно только похвалить.

А вот Take-Two хочет одновременно усидеть на двух-трех стульях — издавать безбашенные игры, пожинать лавры скандальной популярности, да еще и в рейтинг Mature укладываться. Хотя и дикарю ясно, что место GTA — исключительно в «мачо-разделе».



ТЫ КОГО НАЗВАЛ ЧЕРВЯКОМ?

WORMS 4 МАЙHEM



TEAM 17

Codemasters™

GENIUS AT PLAY™

Товар сертифицирован.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

Worms 4: Mayhem Developed by Team 17 Software. © 2005 Team 17 Software. Team 17 Software and Worms 4: Mayhem are trademarks or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. Published and distributed by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). "Codemasters" is a registered trademark and "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шит" (rshield@yandex.ru).

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Николай Пегасов



РЕЦЕНЗИИ

Подземелье драконов: Источник могущества (Dungeons & Dragons: Wrath of the Dragon God)

Производство: Studio Hamburg
WorldWide Pictures и Silver Pictures
Прокатчик в России: Lizard Cinema
Режиссер: Джерри Лайвли
Продюсеры:
Вольфганг Эзенвайн, Стив Ричардс
Сценарий:
Роберт Киммел, Брайан Рудник
Композиторы: Дэвид Джулиан, Дана Ниу
В главных ролях: Брюс Пэйн, Марк Даймонд, Клеменси Бертон-Хилл
Бюджет: \$15 млн
Официальный сайт:
www.scifi.com/dnd

Поклонники культовой **Dungeons & Dragons** (как настольного варианта, так и ее компьютерных воплощений) годами ждали ее экранизации. Первая попытка переноса ролевой игры на большой экран была предпри-

тателей Голливуда возникла идея о продолжении. В предыдущий раз права на кино продала дышавшая на ладан компания TSR, которая в предсмертной агонии была готова ставить лого D&D хоть на пачки с презервативами — платили бы деньги. Поклонники компьютерных RPG со стажем помнят, в каком кризисе была D&D в 1995—1998 годах, до выхода **Baldur's Gate**. Этот кризис стал следствием все той же разгильдяйской политики TSR. Хорошо, что после развала этой некогда уважаемой конторы наша RPG попала в хорошие руки — к компании **Wizards of the Coast**, которой принадлежит и по сей день.

Подписывая договор о новой экранизации D&D, «визарды» настояли на том, чтобы сценарий, персонажи и работа художников проходили проверку у специа-



листов — **D&D: Elemental Might**). Перед партией приключенцев специального назначения ставится четкая задача: перехватить Сферу до того, как до нее дотянутся жадные лапы не слишком живого, но и не слишком мертвого Дамодара.

«Спецназ» представлен традиционным для D&D набором: доблестный воин, хитрый вор, бескомпромиссный клирик и эльфийская волшебница, в нагрузку которым выдали еще одну даму, по «образованию» варвара. Понятно, что вор снимает ловушки, жрец изгоняет нежить, а в



нята в 2000 году, с 35-миллионным бюджетом и такими звездами в главных ролях, как **Джереми Айронс** и **Марлон Уэйанс** (не забыли еще Лок Дога из «Не грози Южному Централу...»?). К сожалению, первый блин получился таким, каким он и должен был получиться по законам кулинарии. Помню, в каких расстроенных чувствах мы с друзьями покидали кинотеатр «Пушкинский» после премьеры «Подземелья драконов» (так окрестил этот фильм российский прокатчик). Нечасто бывает, чтобы в блокбастере плохо было буквально все, но первая D&D-экранизация — как раз такой случай: отвратительный сценарий, актеры, режиссура, спецэффекты и даже декорации. Итог — провал в прокате и исчезновение надежды на нормальный фильм по «Подземельям и драконам»: кто же возьмется поднимать из могилы бренд, убитый неумелыми киношниками?

Но благодаря фанатам через год фильм все-таки окупился (за счет продаж на кассетах и DVD), и в головах предприимчивых оби-

причастных к выпуску настольной D&D. И хотя бюджет теперь ясно свидетельствовал о принадлежности фильма к категории В, вторая лента удалась.

Сценаристы не стали переносить действие фильма в одну из известных D&D-вселенных вроде «Забытых королевств» (**Baldur's Gate**, **Pool of Radiance**) или «Грейхока» (**Temple of Elemental Evil**), чтобы не связывать себе руки: в этом случае пришлось бы аккуратно вписывать все события и персонажей в плотную канву «официальной» истории, да и декорации подорожали бы. Сюжет снова развивается в абстрактном фэнтези-государстве Измире, через десятки лет после событий первой кинокартины.

Жрецы предсказывают конец благополучию страны: близок приход сил зла в лице воина и мага Дамодара (герой первой серии — помните синегубого злыдня, предпочитавшего драться руками?). Главный плохиш намерен пробудить древнего черного дракона, которого сотни лет назад усыпили при помощи артефакта Сфера Стихийной Мощи (отсюда альтернативное английское название фильма

арсенале у магов мы видим hold person, dispel magic, lightning bolt, disintegrate, teleport и другие классические D&D-заклинания. Фэнтезийный зверинец, показанный в фильме, содержит в просторных вольерах мефита, гарпий, бестелесных мертвецов, darkmantles и даже пару драконов — белого и черного. Особое восхищение вызывает лич, навязавшийся в помощники к Дамодару. Все монстры нарисованы строго по канонам, утвержденным арт-директором D&D (по ним же создавалась графика в **Planescape: Torment** и **Neverwinter Nights**).

Сценарий наивен, но довольно типичен для приключений в мире D&D. Спецэффекты заставляют прыгать от радости — местами. Декорации немногочисленны — вместо столицы империи из первой ленты нам демонстрируют небольшой вольный город. Зато с каким вдохновением проснувшийся дракон превращает его в руины!

В общем, фильм делали поклонники D&D для поклонников D&D. Надеемся, что в прокате у него все будет тип-топ (отбить 15-миллионный бюджет не так уж и сложно) и третья серия «Подземелья драконов» не заставит ждать себя еще пять лет.

Резюме: Если словосочетания **Icwind Dale** и **Neverwinter Nights** для вас не пустой звук, ни в коем случае не пропустите этот фильм. Если же вы, как и российский прокатчик, уверены, что D&D — это «знаменитая видеоигра», то особого смысла идти на него нет.

Оценка: ★★★★★

DUNGEON SIEGE II

«Сбалансированная смесь из сумасшедшего рубилова
и качественных ролевых элементов»

Страна Игр



PC
CD-ROM
SOFTWARE

1C
ФИРМА «1С»

GAS
POWERED
GAMES

Microsoft
game studios



UBISOFT

© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>



Игорь Варнавский

РЕЦЕНЗИИ

Final Fantasy VII: Advent Children

Производство: Square Enix
Прокатчик в России: MC Entertainment
Режиссер: Тецуэ Номура
Продюсеры: Синдзи Хасимото, Юсинори Китаси
Сценарий: Казусиге Нодзима
Композитор: Нобуо Уемацу
Официальный сайт:
<http://na.square-enix.com/dvd/ff7ac>

В среде консольщиков компания **Square Enix** считается примерно такой же иконой, какими для нас являются **Valve** или там **Blizzard**. Она выпускает два самых популярных на приставках RPG-сериала — **Final Fantasy** и **Dragon Quest**. **Dragon Quest** нигде, кроме Японии, особым успехом не пользуется, а вот «Финалку» обожают как на родине, так и на Западе. Сериал выходит с 1987-го (начинался еще на NES), но расцвет его пришелся на 1997—1999 годы, когда появились седьмая и восьмая часть **Final Fantasy** (это, между прочим, единственные «Финалки», которые почтили своим присутствием PC — если не считать **Final Fantasy XI**). Ни до, ни после сериал больше не достигал таких вы-

Поначалу фильм планировали как 60-минутную короткометражку, но по мере работы над ним проект становился все более и более масштабным. В начале сентября лента вышла в Японии. Англоязычная версия появится только в ноябре (российский DVD-релиз **Advent Children** состоится 1 декабря), но мы, разумеется, не могли ждать столько времени и оперативно раздобыли японскую версию.

Сюжет **Advent Children** разворачивается через два года после событий игры. Главный злодей Сефирот уничтожен, планета опустошена глобальной катастрофой, повсюду бушует эпидемия болезни **Geostigma** (она же — **Star Scar Syndrome**). В этот самый момент из ниоткуда появляются трое белокрысых духов (выглядят они, впрочем, как обычные люди), которые вознамерились возродить Сефирота и устроить планете еще одну встряску.

Проти-



происходящего и мотивы героев — останутся практически непонятными.

Мимо пройдут и все те намеки и приколы, которые заложены создателями специально для тех, кто «в теме». Люди, не видевшие **Final Fantasy** (любую часть), вряд ли поймут, что в качестве рингтона на мобильном телефоне у одного из отрицательных персонажей стоит та же мелодия, что проигрывается в **Final Fantasy** при победе в бою, не заметят, что битва с одним из боссов происходит в пошаговом режиме (персонажи нападают на него по очереди), а в финальном сражении главный герой применяет **overdrive** (суперудар, который накапливается после



сот (хотя это, конечно, лишь наше субъективное мнение), поэтому **Square Enix** была бы не прочь выпустить к ним сиквелы (в первую очередь — к седьмой части, о восьмой никто даже не заикался). Проблема заключалась лишь в том, что «скворечники» сами не практикуют прямые продолжения **Final Fantasy** (каждая часть — это новая история, исключение только одно — **Final Fantasy X-2**). Выход был найден довольно изящный: выпустить сиквел **Final Fantasy VII** в виде анимационного фильма (благо в этом у них опыт большой) — **Final Fantasy VII: Advent Children**.

востоят им **Клауд Страйф** (вихрастый парень с мечом чудовищных размеров) и его сотоварищи, знакомые по оригинальной игре. Пересказывать сюжет полностью бесполезно — он настолько сложен и запутан, что даже его краткое изложение займет несколько страниц. Поэтому перед тем, как смотреть, желательно хотя бы немного ознакомиться с сюжетом игры.

Тем, кто не играл в **Final Fantasy VII**, тоже, конечно, есть на что посмотреть: драки и погони местами зрелищнее, чем в «Матрице», картинка и анимация — получше, чем в любых современных CG-мультфильмах, а персонажи-девочки — симпатичнее, чем в любых других «Финалках». Но самое главное — суть

нескольких атак). Зато фанаты уже стонут от счастья по всему интернету («останавливал несколько раз — чувства переполняли...»).

Ветераны сериала обнаружат и другие детали. Многие персонажи в разных частях **Final Fantasy** были очень сильно похожи друг на друга, но в **Advent Children** собрали, кажется, всех, кого только можно. **Клауд** похож одновременно на **Скволла** (**Final Fantasy VIII**) и **Тидуса** (**Final Fantasy X**), **Тифа** — вылитая **Риноа** (**Final Fantasy VIII**), **Винсент** — чистой воды **Аурон** (**Final Fantasy X**), **Юффи** — натуральная **Рикку** (**Final Fantasy X**, **Final Fantasy X-2**).

Даже если вы всей душой ненавидите японские игры и в глаза не видели ни одной **Final Fantasy**, посмотреть **Advent Children** все равно стоит. Хотя бы потому, что еще никто и никогда не делал таких масштабных «игрофильмов», ориентированных сугубо на игроков.

P.S. В данный момент разрабатывается сразу четыре игры во вселенной **Final Fantasy VII**: экшен **Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII** (PS2), ролевая игра **Crisis Core — Final Fantasy VII** (PSP), еще одна RPG **Before Crisis: Final Fantasy VII** и симулятор сноубординга для мобильных **Final Fantasy VII Snowboarding**.

Резюме: Первый «фильм-по-игре», снятый исключительно для игроков, а не для «средневзвешенных» посетителей кинотеатров. Не упустите момент — кто знает, когда мы еще увидим нечто подобное.

Оценка: ★★★★★



СПЕЦИНАЗ

ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ

Именно ОНИ охраняют вашу ЖИЗНЬ



- Беспрецедентный реализм, последние технологии rag-doll анимации!
- Максимально улучшенная прорисовка взрывов!
- Впервые: скайдайвинг – настоящая трехмерная сенсация!



© 2005 «Руссобит-Пабблишинг» Все права защищены. © 2005 Hip Interactive Europe. All rights reserved. Hip Games and the Hip Games logo are trademarks of Hip Interactive in the U.S. and/or other countries. Published by Hip Interactive. Developed by ASOBO Studio. Розничная продажа в магазинах фирмы "М.видео". Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

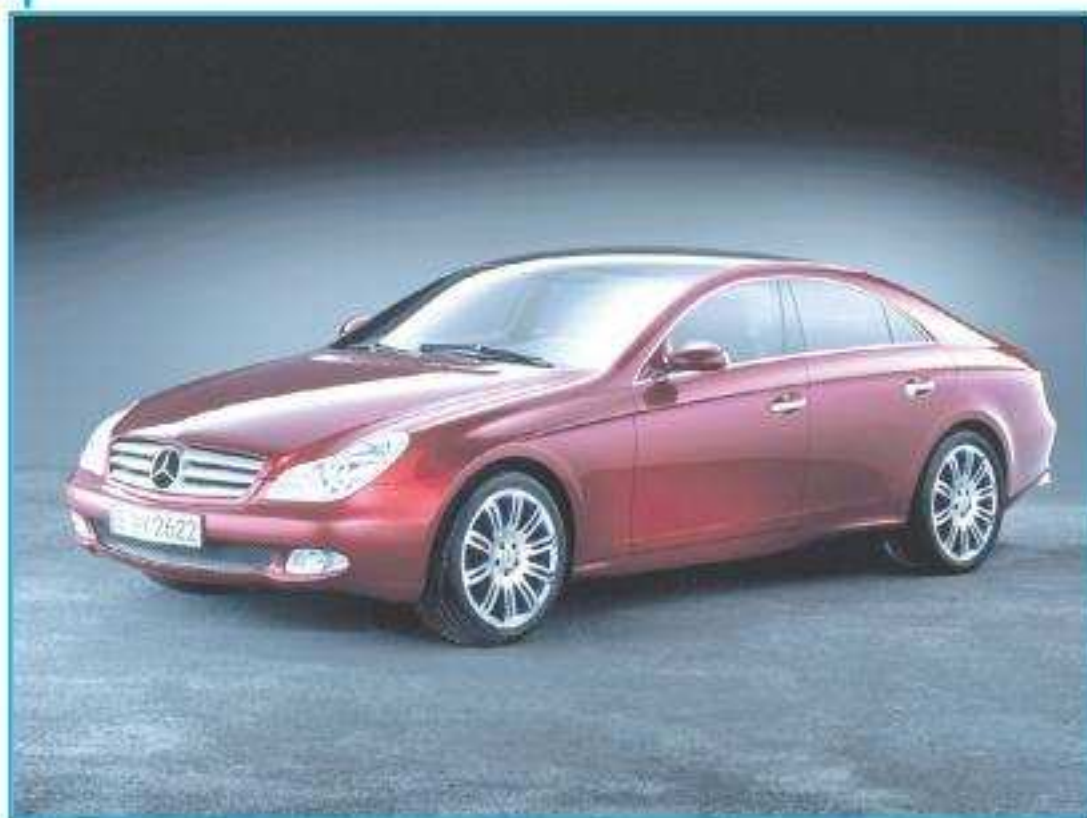
E-MAIL РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

Интернет-раздел, подняв все паруса, на полной скорости заходит в порт нового номера. Удачная система тормозов обеспечит своевременную остановку судна у причала — монументального взятия на бордаж набережной не предвидится. Сегодняшний выпуск, пожалуй, один из самых интересных за последнее время. Судите сами. В неигровом разделе вас ждет обширный обзор современного состояния знаменитой сети FIDO. Те, кто в курсе, что это такое, откроют для себя много нового, а те, кто только краем уха слышал заветное буквосочетание, наконец-то развернут для себя еще одну бездну знаний. Стакан «Интересного в Сети», как всегда, до краев полон эссенцией из лучших игровых и просто увлекательных ссылок, изучения которых вам должно хватить на целый

месяц — до выхода следующего выпуска «Игромании».

В игровом же разделе наши постоянные авторы наводят прицел на несколько весьма увлекательных проектов. Первой была сбита на лету и внимательно нами изучена браузерная космическая онлайн-стратегия Ogame. Крайне необычный и при этом абсолютно бесплатный продукт — понравится большинству из вас. После Ogame на бреющем была подстрелена готовящаяся к выходу онлайн-ролевка Tabula Rasa. И, наконец, завершает раздел интригующая аналитическая статья Марины Орловой, в которой открываются секреты популярности MMORPG Lineage, которая, несмотря на весьма скромные задатки, ухитрилась покориť сердца многих миллионов сетян.

Алексей Макаренко



Мерседес за 250 тысяч

Помимо того что на интернет-аукционе eBay регулярно выставляют на продажу самые необычные лоты, имеют место еще и различные казусы, связанные с работой портала. Не так давно, а точнее совсем недавно некто Джейсон Шафферд «попал» на 150 тысяч долларов из-за собственной невнимательности. Собственно, ничего криминального он не сделал, просто забыл выключить компьютер, когда выходил в магазин. На компьютере в этот момент был загружен интернет-браузер, соединение с интернетом было крепко... Стечением этих обстоятельств и воспользовалась маленькая дочка Шафферда. Она коварно прокралась за компьютер, нажала пару кнопок и, ничтоже сумняшеся, сделала отца счастливым обладателем «мерседеса» Элвиса Пресли, предложив за него 250 тысяч американских долларов продавцу Гину Эпштайну.

Когда через несколько дней Джейсону по почте пришла форма о заключении сделки, он был крайне удивлен. А повнимательнее рассмотрев сумму, означенную в договоре, нена-

долго лишился дара речи и прочих полезных даров. После того как Шафферд пришел в себя, он оперативно написал продавцу объяснительную, где долго извинялся за недоразумение... Но на Эпштайна мольбы неудачливого «покупателя» не подействовали, и он подал в суд, заявив, что Шафферд сорвал для него сделку всей жизни. В предъявленном иске Гин требовал возместить ему моральный ущерб в размере 150 тысяч долларов (именно за столько собирался купить «мерседес»

Элвиса последний покупатель).

Интернет-город

Есть на карте Соединенных Штатов Америки городок Сад-Миннуси. Маленький такой, ничем не примечательный городишко. Ничем, кроме, пожалуй, одного интересного факта. Абсолютно все жители этого города выходят в интернет абсолютно бесплатно. Впору хвататься за сердце, устраивать демонстрации на пороге провайдер-контор и проявлять свое недовольство иными экзотическими спосо-

бами. В то время как мы думаем, как бы сэкономить на трафике, в каком-то там Сад-Миннуси горя не знают. А дело вот в чем. Мэр города решил «сделать» все прочие города по показателю интернетизации. И за какие-то полгода взял да и провел скоростной интернет-канал в каждый (!) дом города.

Специалисты из Книги рекордов Гиннеса уже были готовы занести Сад-Миннуси на свои скрижали вместо Филадельфии, которая до этого считалась самым интернетизированным городом. Вот только помешала одна деталь. В Сад-Миннуси проживает всего семь тысяч человек. А это значит, что город совсем даже не город, а, например, поселок городского типа. Для попадания в книгу жителям предстоит пополнить свои ряды еще на три тысячи горожан. План собираются выполнить к 2007 году.

Файлообменники в суде

Мы неоднократно рассказывали вам о судебных разбирательствах, связанных с файлообменными (пиринговыми) сетями. Кто только не подавал на владельцев пирингов в суд! И звукозаписывающие компании, и владельцы крупных видеосалонов, и простые пользователи, которым не нравилось, что по файлообменникам путешествуют фото их обнаженных жен...

Но до недавнего времени все подобные дела заканчивались неизменным признанием невиновности владельцев пиринговых сетей. Но не так давно в США состоялось очередное заседание, на котором отчасти правыми оказались обвинители. Почему «отчасти»? Дело в том, что изначально обвинение против двух крупных пиринговых сетей — **Morpheus** и **Grokster** — было подано в федеральный суд, который, ориентируясь на опыт других подобных заседаний (напомним, что в США существует прецедентное законодательство), признал правоту владельцев файлообменников.

Обвинителей подобное решение не устроило, они пошли дальше и обратились уже в апелляционный. Впрочем, в нем было принято то же решение, что и в федеральном суде. Тогда обвинители пошли на крайнюю меру. Они



обратились в Верховный Суд Соединенных Штатов. Следует учесть, что до этого ни одно дело о пиринговых сетях не доходило до этой высшей судебной инстанции США. И вот на заседании Верховного Суда было решено, что владельцы файлообменных сетей все же могут быть ответственны за передачу нелегальной продукции от пользователя к пользователю.

Сформулировано заключение было крайне мягко, так, чтобы, с одной стороны, подчеркнуть права файлообменников на свободное распространение легальной информации. С другой — ограничить контент, свободно «летающий» по интернету. В итоговом документе значилось приблизительно следующее: «Владельцы файлообменных сетей в ряде случаев могут нести ответственность за передаваемые с помощью их программ файлы. В частности, в том случае, если изначально не было принято должных мер по ограничению передачи через подобные сети нелегальной информации».

Витиевато и неточно? Да. Возможно трактовать десятком различных способов? Тоже да. Теперь можно практически не сомневаться, что в самом ближайшем будущем на основе этого решения будет выдвинуто множество новых исков против владельцев пиринговых систем. С обвинением, что они приняли «недостаточно должных мер по ограничению»...

Многомиллионный спам

Как вы думаете, сколько может выплатить организатор спам-рассылки в качестве компенсации пострадавшей стороне?! Сто долларов? Тысячу? Сто тысяч? Да, прецеденты выплат нескольких десятков тысяч долларов хорошо известны, но чтобы кому-то удавалось отсудить у хитроумных спамеров большие суммы, нам до сих пор слышать не приходилось.

Однако, как и в спорте, в мире спам-бизнеса не бывает рекордов, которые не были бы рано или поздно побиты. Особенно если в качестве обвинителя выступает не кто-нибудь, а сама компания **Microsoft**. Дело, которое было возбуждено против спам-корпорации **OptInRealBig.Com** (владельцем которой является небезызвестный спамер-миллионер **Скотт Рихтер**), наконец-то было завершено. По постановлению суда, товарищ Рихтер обязан выплатить Microsoft без малого семь миллионов долларов. Именно в такую сумму суд оценил моральный ущерб от несанкционированной рассылки рекламных сообщений по e-mail. На последнем слушании дела Рихтер, правда, заявил, что его фирма давно не занимается спамом, а рассылает сообщения исключительно с ведома адресатов. Это, впрочем, никак не повлияло на судей.

Представители же Microsoft заявили, что полученные деньги будут пущены на борьбу со спамом. В частности, на продолжение тщательного контроля деятельности OptInRealBig.Com. Круг замкнулся...



Тем, кто может
себе это позволить . . .

ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ



БЕЗЛИМИТНЫЙ ТАРИФ
РЕАЛЬНЫЕ СКОРОСТИ



Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2477, 777-2458

факс: +7 (095) 152-4641

<http://www.telekom.ru>

e-mail: sale@telekom.ru

Дорога в FidoNet

Сложно найти знакомого с компьютерами человека, ни разу не слышавшего четыре магические буквы — Фидо. Слышать-то все слышали, а вот попробовать на зубок удалось далеко не каждому. Для кого-то это сложно, у кого-то руки не доходят, кто-то пугается страшных «мылеров», «тоссеров» и «сисопов». Совершенно напрасно. Почему бы не попробовать, тем более что все удовольствие доступно совершенно бесплатно?

К истокам

Если говорить языком сухих терминов, **FidoNet** — это глобальная некоммерческая информационная сеть; система электронной почты и телеконференций. Момент ее создания датируется далеким 1984 годом, когда все «население» Сети состояло из нескольких приятелей. Об интернетах в те дремучие времена никто ничего не знал и слышать не слышал, поэтому уже через несколько лет весь мир оказался плотно опутан сетями Фидонет. Удержусь от пересказа полного варианта истории, интересующиеся могут найти все самостоятельно.

Если говорить о чисто технической стороне вопроса, Фидо — это в первую очередь бесконечное множество конференций самой

разной тематики (**echomail**). Шутки/анекдоты, компьютеры/информационные технологии (железо, софт, игры, программирование), автомобили, спорт, «все обо всем». И еще несколько тысяч (!) разделов, включая темы, посвященные охмурению девушек (бивисам вход воспрещен). Неужели в этом списке нет ничего, что заставляет ваше сердце биться чаще? Опционально Фидо — это средство для обмена файлами (файловые конференции, **fechomail**) и почтой (**net-mail**, старший брат e-mail), абсолютно бесплатное в любой точке земного шара. Народная примета — если где-то есть компьютеры и компьютерщики, значит, там есть Фидо. Платить за него не придется, разве что только «счастливым» абонентам временных АТС. Все, что надо для того, чтобы влиться в сообщество, — модем и любой (хоть 286-й) компьютер.

Если говорить о человеческом факторе, то Фидо — это огромный клуб общения по интересам, где вы найдете единомышленников, друзей, получите ответы на свои вопросы у специалистов, узнаете кучу всего нового и интересного, найдете партнеров для напряженных модемных баталий и скоротаете несколько скучных вечеров за чтением по

чты. Фидо — не бесплатная замена интернету, как ошибочно полагают многие (все-таки масштаб не тот), а сеть для свободного общения, созданная энтузиастами для энтузиастов.

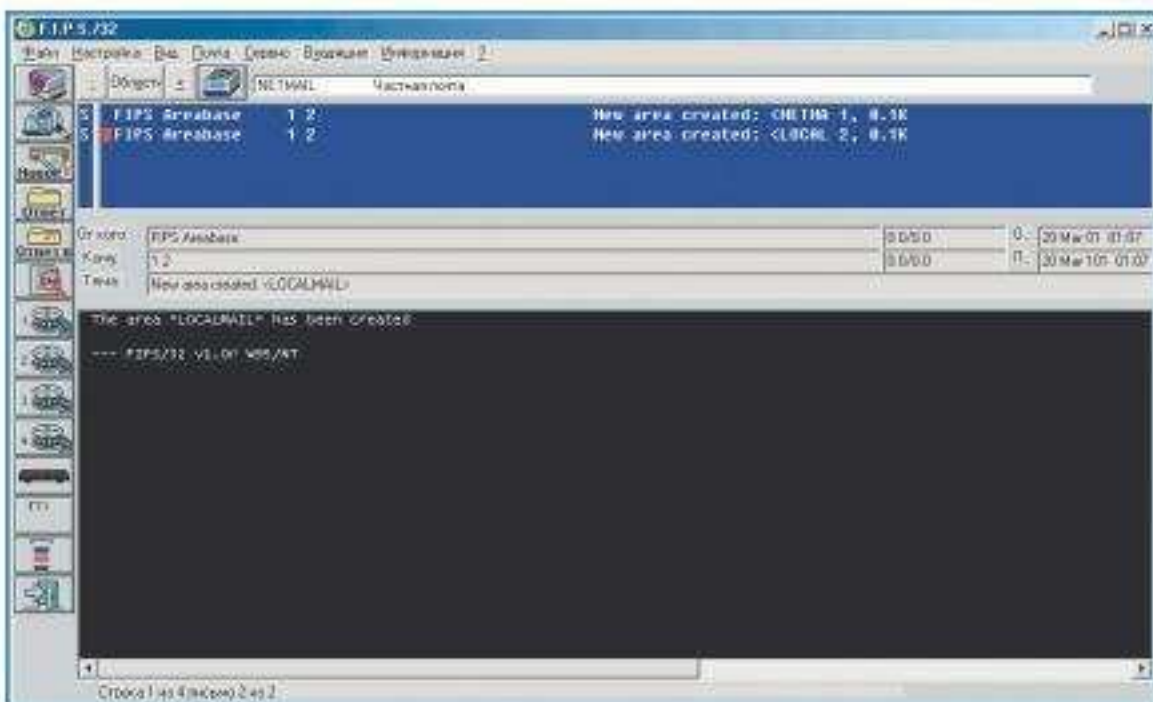
Это провайдер Фидонет?

Итак, вы задались целью во что бы то ни стало попасть в Фидо. Кроме модема и компьютера для этого потребуются **сетевой ад-**

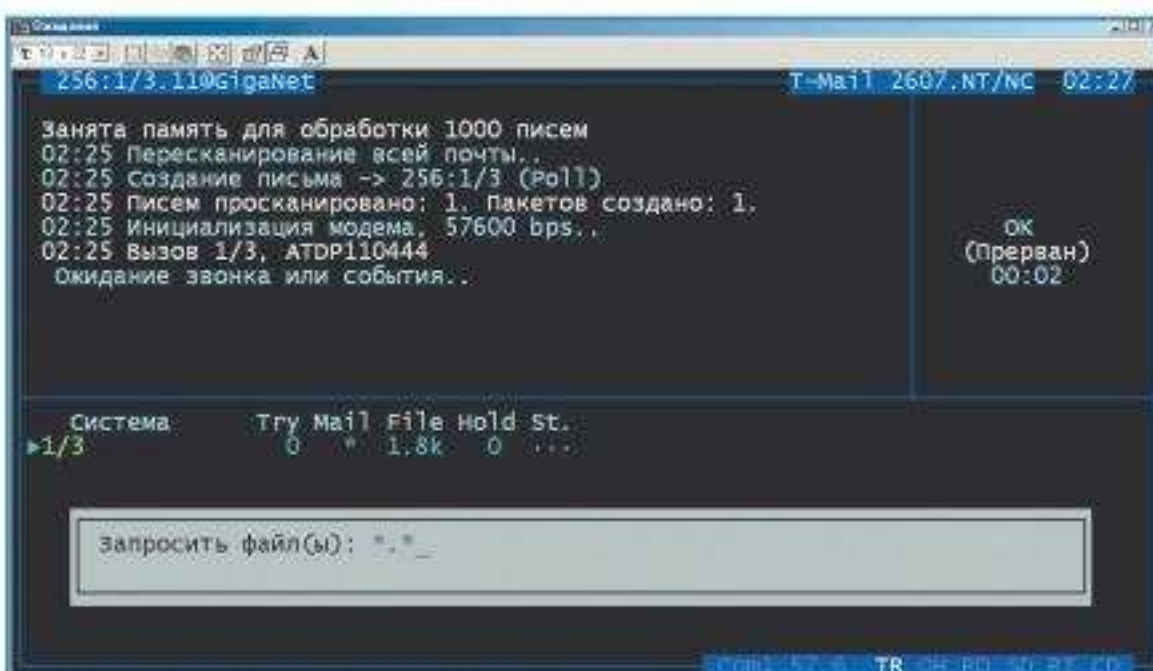
рес, настроенный софт и, главное, растущие из нужных мест руки. Спешу предупредить: первое время будет сложно, тонкостей и непонятных моментов хватает. Разбираться с премудростями придется самостоятельно — сетка-то некоммерческая, значит, не так просто найти желающих тратить свое личное время на возню со свистящими чайниками, привыкшими чуть что терроризировать линию техподдержки провайдера. Не желаете думать головой и читать документацию — сразу скажите сети «до свидания», так оно всем станет проще. Будем считать, что слабонервные на этом месте изменились в лице и перевернули страницу, с оставшимися нам предстоит серьезный разговор.

Восхождение на вершину Фидо стоит начать с получения сетевого адреса (рекомендую предварительно ознакомиться с текстовым блоком **«Все, что вы хотели знать о нодах...»**, иначе ровным счетом ничего не поймете, а случайно затесавшиеся в наши ряды халявщики отсеются окончательно). Мы покамест претендуем на скромное звание пойнта, соответственно, нам нужно как-то изловить ноду и выпросить желанный адрес. Ноды обычно обитают на всевозможных **BBS'ках** (досках объявлений), там же обычно пачками валяются **нодлисты** — списки этих граждан с подробными досье. Не знаете телефона ни одной BBS? Спросите у знакомых или, как вариант, выходите в Сеть, отправляйтесь на любую поисковую систему и вводите запрос типа **«BBS-лист Урюпинска»**. Что-нибудь да найдется, не переживайте.

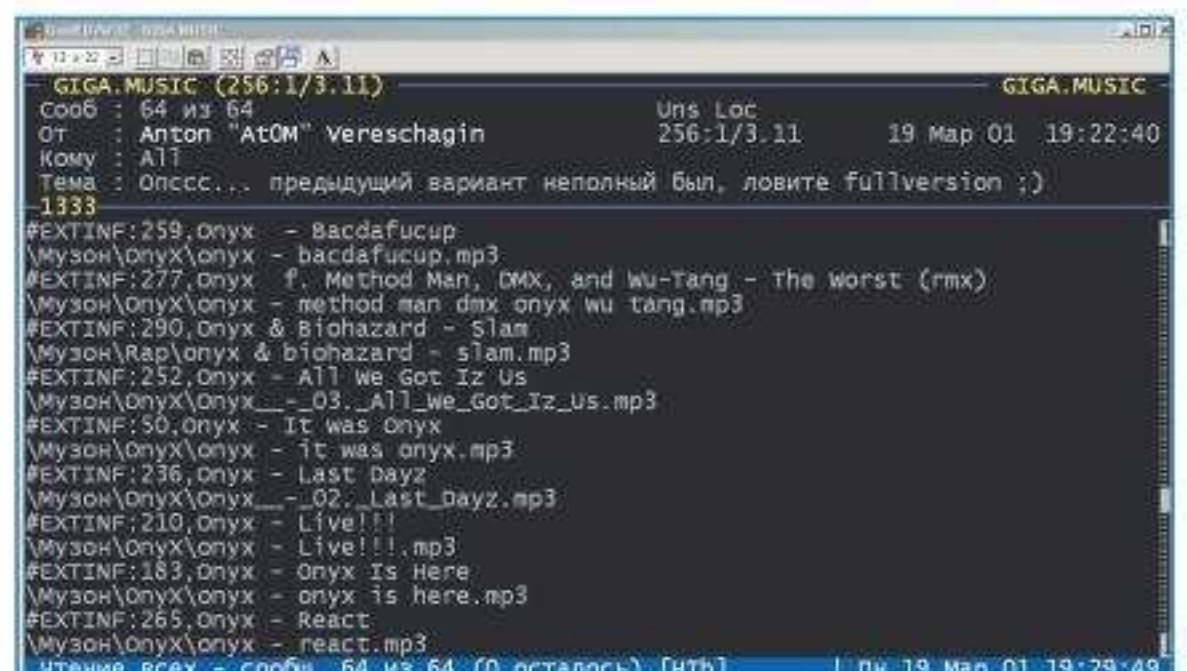
И вот подлист у нас в зубах, осталось только подобрать узел себе по вкусу. Смотрите время работы (тщательно обдумайте, подойдет ли оно вам, не забывая о том, что поинтов может быть много и быстро дозвониться удастся не всегда), скорость модема (побольше) и АТС (оптимально ту же, что у вас). Теперь вдохните поглубже, набирайте номер телефона узла (только на модем не нарвитесь), зовите сисопа (системного оператора — хозя-



Fido Master 2000 (он же «Фима») — мейлер, тоссер и редактор в одном флаконе.



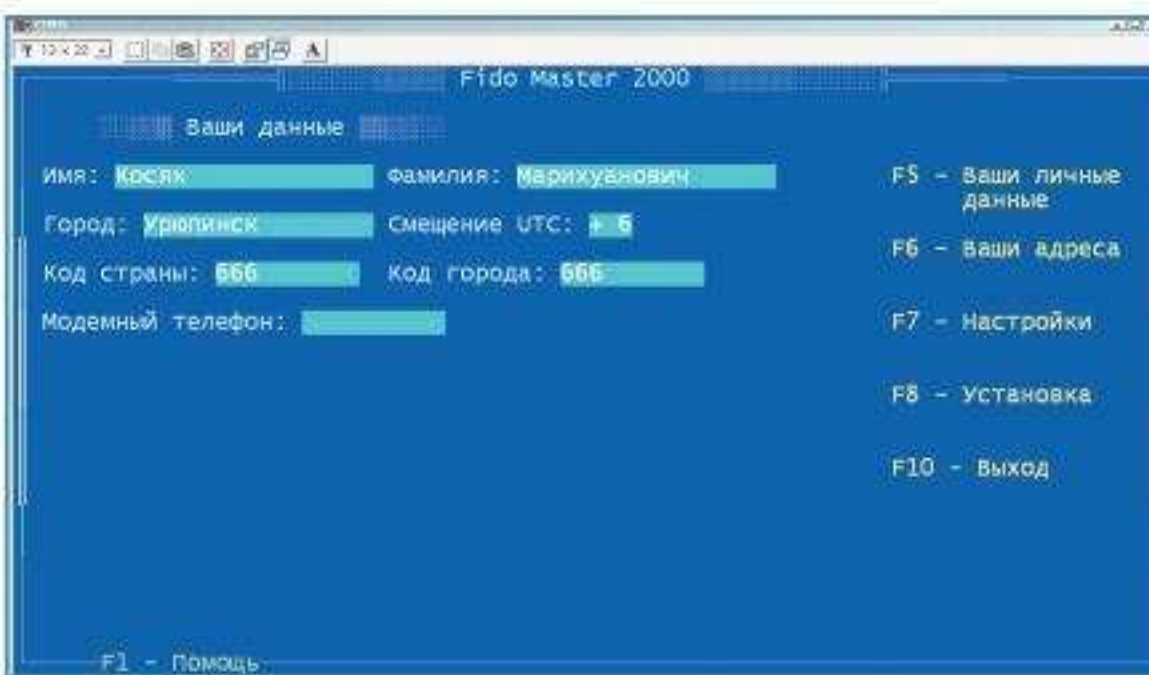
T-Mail — пожалуй, один из лучших мейлеров.



Редактор сообщений GoldEd.



Настраиваем «Фиму» на правильное время.



«Фима» настроен и полностью готов к работе.

ина узла) и спрашивайте, не нужны ли станции новые пойнты. Не получилось — снова к листу, потом опять к телефону, и так до тех пор, пока кто-нибудь не снизойдет...

Как попасть в Фидо, не попав на пиво

Адрес есть, дело за малым — софт настроить. Думаете, проще простого? Ан нет: интуитивно понятный интерфейс, максимальная приспособленность для новичков и тому подобное никогда не были отличительными чертами ftn-софта. Процесс настройки здесь сводится к ручному редактированию длиннющих конфигурационных файлов всех трех необходимых приложений (никаких мастеров-помощников и прочих скрепкоподобных существ). Могу предложить способ попроще, но о нем чуть позже, на десерт. Еще есть вариант попросить новообращенного ноды найти и настроить все программы, но... он без пива работать откажется. Лучше уж по старинке, самому.

Основа всему — хороший **мейлер**. Эта скотинка (фидошный жаргон, не удивляйтесь) будет заниматься прозвонкой до ноды, отправлять/получать живительную почту и эксклюзивные файлы. Мейлеров на свете не то чтобы очень много: **T-Mail**, **Argus**, **FhMail** и, собственно, все. Что выбрать? Могу посоветовать **T-Mail**, выбор сисопов по всему миру, приложение неприхотливое и общедоступное (даже поклонники экзотических «полуосей» и другой альтернативщины от мира операционки не обделены).

Не помешает и **тоссер**, он же **эхопроцессор**. Эхопроцессор обожает раскидывать почту по пакетам, которые затем отсылаются посредством мейлера. Смысл процедуры таков: каждое сообщение, коих может быть не одна тысяча, — это отдельный файл. Понятно, что удобнее упаковывать корреспонденцию в специальные архивы-пакеты. В свободное от основной работы время эхопроцессор ведет базу полученных сообщений. Отзывается на клички **Parma Tosser**, **Squish**, **Gecho**, **FastEcho**. Имеет смысл остановиться на **FastEcho** или **Parma Tosser**.

Последним пунктом в «прожиточном минимуме» фидошника стоит **редактор сообщений**. Для чего нужен — и так понятно, сообщения писать. Настойчиво рекомендую **GoldEd** или **GoldEd+**, для общего развития можете полюбоваться на «**Таймър**» или **Gossip**.

Заметьте, что, несмотря на работу в текстовом режиме и всяческие визуально-функциональные устарелости, многие вышеописанные утилиты являются самыми что ни на есть реальными Windows-приложениями. Попада-

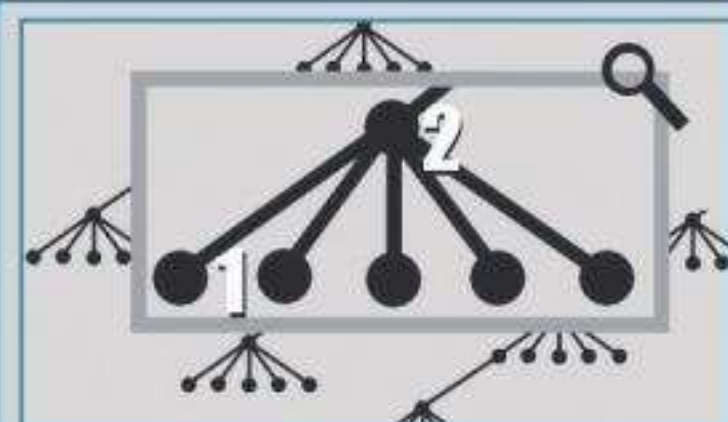
лись мне и изначально «форточные» утилиты (**F.I.P.S.**), обладающие более приличным интерфейсом (в качестве компенсации за недостаточную функциональность). Отдельного разговора заслуживают так называемые **пакеты программ** — букеты из мейлеров/тоссеров/редакторов, настройка которых занимает одну-две минуты (ковыряться в конфигурационных файлах утилит-одиночек придется часами). Самый популярный пакет — **Fido Master 2000** (забирайте с *нашего диска*), включающий в себя связку **T-Mail**, **Parma Tosser** и **GoldEd**. На Фидо-жаргоне его зовут просто «Фима». Будем считать, что вы выбрали именно его. Рассмотрим, как же «Фимочку» установить и сконфигурировать (если я не угадал, попробуйте поискать **EasyFido**, **Fido Wizard** или **FidoJam**).

Фима, покажи личико

Скопировав дистрибутив на свой винчестер, запускайте файл **fima.exe**. Перед вами появится страшненькое, но крайне полезное окошко предназначения, заполнением полей которого мы сейчас и займемся. Все параметры сгруппированы по трем разделам: **Ваши личные настройки (F5)**, **Ваши адреса (F6)** и **Настройки (F7)**. **Личные настройки** заполнить сможет даже самый зеленый фидошник: **Имя**, **Фамилия**, **Город**, **Код страны** и **Города да Телефон** (свой!) ввести. **Смещение UTC** — это не что иное, как часовой пояс (Москва и Питер +3, остальное можно подсмотреть, дважды кликнув по иконке с часами Windows).

С адресами чуть посложнее: сначала выберите опцию **Создать запись**, затем набивайте свой **Адрес** (вида **Z:RR/NNN:PPPP@FidoNet**, детальнее см. во **врезке**), **Аплинка** (адрес ноды, если ваш адрес — **Z:RR/NNN:PPPP**, то аплинка — просто **Z:RR/NNN**), **Пароль**, **Телефон** (нода!) и **Время работы** (вида **ЧЧ:ММ — ЧЧ:ММ**, как обычно). Допустимо создавать несколько записей (заканчиваем с первой и снова ломимся в **Создать запись**), что нужно для работы с несколькими сетями сразу (помимо Фидо есть еще море ftn-сетей, младших братьев ФидоНет). Остались лишь **Настройки** — выберите **Тип набора** (как правило, **пульсовый**), **Номер модемного порта**, **Скорость модема**, **Скорость порта** (зависит, как ни странно, от вашего модема, см. в **Панели управления/Модемы**), **Название станции** (что угодно) и **Путь для установки** (по умолчанию **C:\Fido**). Проверяем наиболее сложные моменты (адреса, пароли, телефоны), перекрещиваемся и ждем **F8**. Поздравляю, можно приступать к работе.

ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ О НОДАХ, НО БОЯЛИСЬ СПРОСИТЬ



Без знания принципов работы Фидо вы не сможете далеко продвинуться в ее освоении (сразу запутаетесь в потоке непонятных терминов, а спросив у кого-нибудь совета, получите ответ вроде «Тряси своего аплинка!»). Любую ftn-сеть (**Fidonet Technology Network**, фидоподобная сеть) отличает древовидная структура, которая хорошо иллюстрируется таким изображением.

Высшие уровни иерархической пирамиды, региональные координаторы и прочие «верхи» нас мало интересуют (страшно далеки они от народа), мы же находимся на самом основании.

1 — Пойнт (это мы, аналог юзера). Пойнт — это звучит гордо, не менее крут и адрес «точки» — **Z:RR/NNN:PPPP**. **Z** — географическая зона (Африка, Европа, Америка и т.п.), **RR** — регион (город или область), **NNN** — узел (нода, в каждом крупном городе их десятки) и **PPPP** — пойнтовый адрес (у каждого ноды может быть не один десяток пойнтов, один из которых — вы, мой внимательный читатель). У пойнта есть **аплинк** (источник почты) — его нод. Адрес вам выдаст ноды, самому с зонами/регионами возиться не придется, не волнуйтесь.

2 — Нода (узел) — это как в армии командир, мама и папа в одном лице, заботливая наседка выводка желторотых пойнтов. Таких людей надо беречь. Адрес его чуть поскромнее — **Z:RR/NNN**. Все операции по приему/отправке корреспонденции пойнтов осуществляются через их ноды. У ноды есть как **аплинки** (другие, более крупные узлы — **хабы**), так и **даунлинки** (пойнтов).

Для получения корреспонденции с ноды используйте заранее приготовленный ***.bat**-файл **\Fido\T-mail\T-mailnt.bat**, для разбора прилетевших сообщений — **\Fido\Golded\Golded.bat**. Фактически, с этого момента вы стали полноправным членом фидошного сообщества, можете гордиться полчаса. Напоследок дам один совет: не поленитесь изучить прилагаемую документацию (**\Fido\Doc**) да по конфигам покопайтесь — найдете уйму интересного (самое актуальное запрятано в **\Fido\T-mail\T-mail.ctl** — для мейлера и **\Fido\Golded\Golded.ctl** — для редактора). Успехов в освоении фидошных просторов!

■ ■ ■

Возможно, после прочтения статьи что-то осталось для вас непонятным. Мир Фидо необъятен, и описать его в короткой статье нелегко. Впрочем, такой цели мы и не ставили — мы лишь хотели приоткрыть завесу тайны. Ответы на все вопросы можно получить из FAQ и руководств, а самое непонятное спросить у своего ноды. Есть и специальные конференции (например, ****CHAINIK**), предназначенные именно для новеньких. ■

Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: RUBRIKI. INTERNET@IGROMANIA.RU

<http://allbat.info>

Сайт для всех поклонников почтовой программы **The Bat!**, известной в народе, просто как «Мышь» или «Мыша». Русификации, плагины, макросы и множество другого полезного хабара. Учтите, что «Мышка» — один из самых популярных почтовых клиентов в отечестве, полезность данного сайта можно дополнительно не расписывать.

www.exchangedlife.com/micro-art.htm

Насколько маленьким может быть рисунок? Десять на десять сантиметров? Пять на пять? Может быть, сантиметр на сантиметр? Кто меньше? В Японии, например, идя по следам отечественного умельца Левши, расписывают блох и других мелких насекомых. Но все же и эти рисунки не самые маленькие. А вот изображения на микрочипах... Да, пожалуй, это самая мелкая графика современности. Ознакомиться с галереей подобных произведений искусства можно на сайте.

<http://winall.ru>

Какой операционной системой вы пользуетесь? С вероятностью 99% можно утверждать, что одной из версий Windows. А насколько хорошо вы знаете операционку, которую среди рядовых пользователей принято хаить, но при этом... продолжать пользоваться. Но раз уж пользуетесь, то хотя бы изучите предмет должным образом. В оперативном самоподковывании в вопросах форточкознания вам поможет данный сайт. Здесь же можно краешком глаза высмотреть недалекого уже будущее — **Windows Longhorn**.

www.flashearth.com

Крайне эргономичная флэш-версия виртуальной карты Земли. Сервис, напрямую связанный с **Google Maps**, но со значительно более удобной навигацией.

<http://beedogs.com>

Во что можно нарядить собаку? Ну, в ошейник, ну, в шлейку. В крайнем случае, в намордник, и уж совсем иногда, когда никто не видит и не подозревает, скажем, в штаны или панталоны. По случаю дождя можно еще специальный брезентовый плащик приспособить на

хрупкое собачье тельце. Но вот чтобы так издеваться над бедным животным, как делают это хозяева, участвующие в создании данного сайта, это надо быть форменным садистом. Они берут и наряжают собак в костюмы... пчел! В галерее можно в этом удостовериться, пронаблюдав несколько десятков бобиков, облаченных в плюшевые и не очень плюшевые маскировочно-полосатые халаты. Впрочем, собачки, судя по довольным выражениям мордашек, не очень-то и сопротивлялись...

www.uaz.jp

Стране восходящего солнца крайне уважают произведение отечественного автопрома. Не столько для прочтения (если вы, конечно, не знаете японского), сколько для рассматривания веселых картинок. Ну и, разумеется, можно послать необычный урл приятелям.

www.pugoviza.ru

Кто-то коллекционирует марки, кто-то брелоки, кто-то предпочитает пивные пробки, кружки, бирдекельки. Кому-то подавай засушенных бабочек, а кто-то жизни не мыслит без очередного набора спичечных коробков, привезенного друзьями из отпуска. Но некоторые собирают... пуговицы. Сайт посвящен именно этому, вне всяких сомнений, увлекательному хобби. Только ради бога, не надо отрезать раритетные экспонаты ваших коллекций от чьих-нибудь штанов.

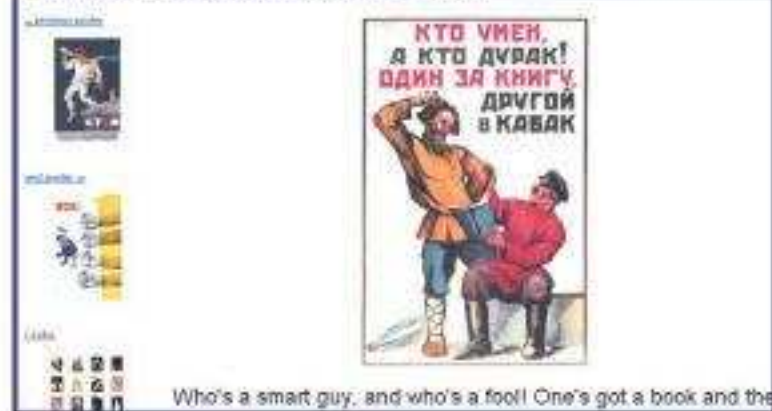
www.mobilography.com

Мобилография — направление в фотоискусстве. Фотографии создаются не при помощи профессиональных камер, а с помощью... мобильных телефонов. Ну, или каких-либо иных устройств, в которые встроена фотокамера, но которые изначально предназначались для других целей. Внимательное изучение сайта показывает, что для создания шедевров действительно вовсе не нужны какие-либо навороченные фотоаппараты. Вполне достаточно мобилника с фотокамерой.

www.tululuka.net/alco

Музей антиалкогольных плакатов. Вряд ли он поможет спасти печень тем, кто уже окончательно решил уничтожить свой организм цир-

The Museum of Anti-Alcohol Posters



розом, но несколько веселых минут простому сетянину, который к алкоголю прикладывает строго по праздникам, сайт точно доставит.

<http://nickciske.com/tools/binary.php>

Универсальный сайт для перевода любого текста в стандартный бинарный код.

<http://homepage.ntlworld.com/ashen1/ashen/cartoon/morph2.swf>

Крайне необычный тест. Вашему вниманию предлагаются несколько фотографий людей, полученных путем фотомонтажа. Необходимо узнать, из фотографий каких знаменитостей (актеров, политических деятелей, героев кинофильмов) составлены коллажи. Иногда ответ очевиден, но иногда приходится как следует поварить котелком, чтобы догадаться.

www.sporkfly.com/theflashguitar.html

Наверняка каждый когда-нибудь мечтал научиться играть на гитаре. Но то времени не хватало, то гитары под рукой не было, то в интернете хотелось подольше посидеть... Но теперь, по крайней мере, последняя отговорка не сработает. На сайте представлен отличный флэш-самоучитель игры на шестиструнной гитаре. Заходите и упражняйтесь вволю. Мышечная память, увы, не разовьется, но хотя бы основные аккорды выучите.

www.mrandmrswhetley.co.uk/gnomez.html

Абсолютно отвязный флэш-мультфильм о гномах, увлекающихся рэпом. Смотреть, впрочем, рекомендуется всем, вне зависимости от пристрастий.

www.frmusique.ru

Французскую музыку любите?! Возможно, любите, но просто еще не догадываетесь об этом. Тогда смело заходите на сайт и выясняйте, нравится оно вам или не очень.

ФЛЭШ-ИГРЫ

Описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке. На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

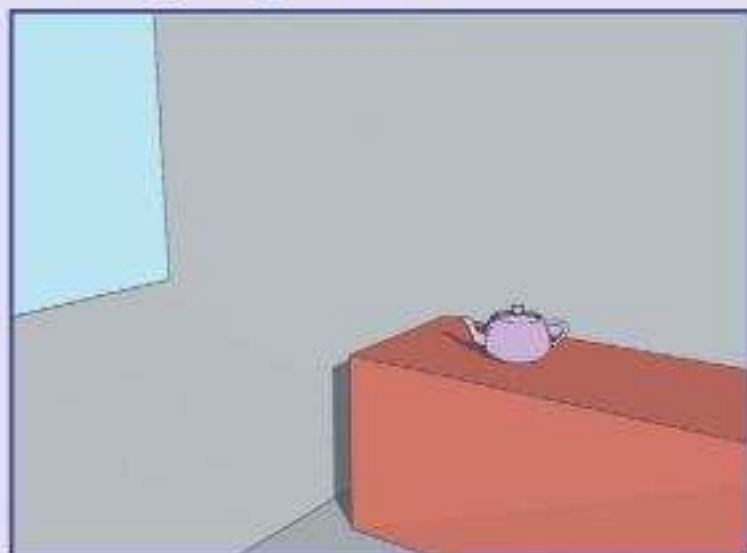
www.powerpatrol.ru



Отличный флэш-квест — «Стань Пауэр Агентом!» — от компании «Жиллетт». Недалекое будущее. Коварные злодеи похитили целую гору алмазов для реализации своих ужасающих планов. Расследовать дело, найти алмазы и покарать преступников предстоит вам — агенту Пауэру.

Отличная графика, приятная озвучка и весьма нестандартный сюжет. Собственно, что еще надо поклоннику онлайн-флэш-квестов? «Агент Пауэр», пожалуй, один из лучших представителей этого набирающего в последнее время все большую популярность семейства интернет-развлечений.

www.onlinegames.net/sources/swf/game_408.swf



Очередная квестовая комната. Оригинальная начинка на сей раз представлена в виде бомб, спрятанных в самых укромных местах. За двадцать минут отведенного на прохождение игры времени необходимо обезвредить все взрыватели.

www.albinoblacksheep.com/flash/scroller

Необходимо, управляя мышкой, провести точку по тоннелю. И все, казалось бы, просто.



И точка откликается на движение мышки без замедления, и тоннель не так чтобы очень узок... Однако поди ж ты, оказывается, сосредоточиться и ни разу не ошибиться не так просто, как кажется на первый взгляд. Всем, считающим себя внимательными и сосредоточенными, посвящается эта игра.

<http://70.84.34.106/~mediaun/ngame.swf>



Увлекательнейшая флэш-версия старого доброго Load Runner. Основное отличие — человек подчиняется законам инерции, его заносит на поворотах, он отлетает от стен, проскальзывает на лифтах. Внесенные изменения, вроде бы, не столь значительны, но геймплей от этого меняется кардинальным образом. Рекомендуются к прохождению всем ценителям аркад.

www.splattheref.co.uk



Любите футбол? И наверняка недолюбливаете футбольных арбитров, которые нет-нет, да и засудят вашу любимую команду. Что ж, если так, то у вас есть отличная возможность отомстить несправедливым судьям. Заходите на сайт, запасаетесь достаточным количеством помидоров и начинаете планомерно обстреливать ими судью. Только внимательно следите за прицелом, иначе еще неизвестно, кто победит.

www.wagenschenke.ch/HomeRun.swf

Весьма необычная, но от этого не менее увлекательная игра. Необходимо управлять... пьянчужкой, который всеми правдами и неправдами стремится потерять драгоценное равновесие и сверзиться в кювет, в лужу, просто на асфальт. Движения мышки приво-



дят супостата в чувство, заставляют его двигаться более или менее по прямой, но неугомонный алкаш в очередной раз прикладывает к бутылке, и все начинается с начала. Приятная графика, ненавязчивая музыка... Играть можно до бесконечности.

www.crocco.net/nemosrevenge.html



Работа подводника не только увлекательна, но и крайне опасна. То якорь на голову упадет, то гигантский морской еж за пятку укусит, то мурена в горло вцепится. Но всем этим напастям несложно противостоять, если с собой верный гарпун. При должной сноровке уничтожить можно практически любого врага.

www.freeworldgroup.com/games/tsk2/index.html



Несколько видоизмененный платформер. Для преодоления уровней вам придется не нажимать стандартные клавиши бега/прыжков, а задавать угол и силу прыжка главного героя. Только таким замысловатым образом можно перемещаться с платформы на платформу. Не уложите в отведенное время — игра завершится.

<http://ogl.ru/images/flash/114.swf>



Отличная дуэль на флэше. Нажимаем Go и стараемся максимально точно поразить противника в самую уязвимую часть тела. И вовсе не в ту, про которую вы подумали.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

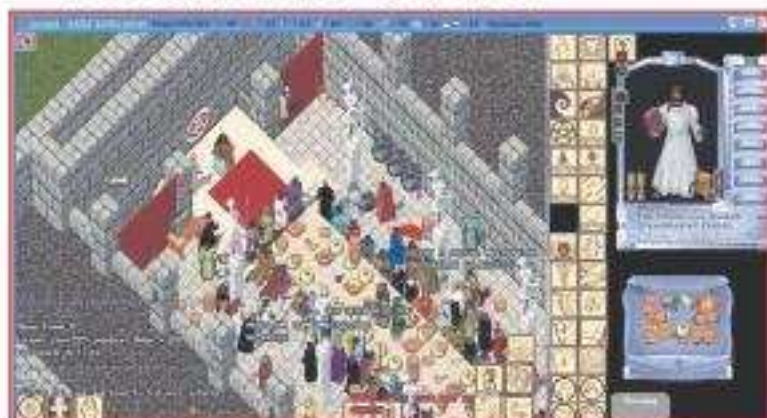
Guild Wars в России!



Отличная новость для любителей MMORPG **Guild Wars** — компания «Бука» стала издателем игры на территории России. Напомним, что в **Guild Wars** нет абонентской платы, однако примерно раз в 6—9 месяцев будут выходить платные аддоны, стоимость которых будет примерно такая же, как у оригинала (1200 руб.). Их можно не покупать, оставаясь на базовой версии, но доступ к новым локациям и квестам будет закрыт.

«Бука» планирует распространять аддоны на носителях вместе с картами активации, что позволит существенно сэкономить трафик. Игра издается на CD. В заветной коробке находится клиент, два руководства пользователя на русском языке и карточка активации аккаунта. Официального русского сервера нет и скорее всего не будет, поэтому знание английского весьма пригодится на аренах игры. Остальные подробности можно найти на сайте www.buka.ru.

Ultima Online: восемь лет славы



Самой знаменитой в жанре MMORPG игре — «старушке» **Ultima Online** — стукнуло 8 лет. Несмотря на древнюю графику, именинница выглядит бодро: только на официальных серверах по-прежнему играет около 200 тысяч человек (приблизительно столько же пользователей у современных **Star Wars Galaxies** и **Dark Age of Camelot**). Секрет успеха — потрясающий геймплей, отличающийся глубиной и идеальным балансом.

День рождения **UO** был отпразднован с размахом: во-первых, вышла новая коробочная версия **Ultima Online: The Eighth Age**, туго набитая всякими вкусными бонусами. Во-вторых, каждый игрок может выбрать один из 8 ценных подарков, символизирующих предыдущие годы. Естественно, эти богатства раздаются только на официальных шардах.

Дорога во вторую жизнь

Компания **Linden Lab**, владелец виртуальной вселенной **Second Life**, отменила вступительный взнос в размере \$10 для новых членов. Посмотреть на знаменитый мир отныне

можно совершенно бесплатно (www.secondlife.com) — правда, при регистрации потребуются номер кредитки либо данные PayPal-аккаунта.

Second Life — весьма интересный мир, заметно отличающийся от привычных MMORPG. Пользователи игры, освоив относительно несложный 3D-редактор, могут создавать любые предметы, чтобы впоследствии обменять их или продать. Виртуальные поделки иногда довольно дорого ценятся, а общая стоимость товаров превышает \$18 млн. При этом количество пользователей игры по меркам жанра просто мизерное — 45 тысяч.



Однако бесплатный вход в игру — это начало совсем не маленьких затрат. Расходы на трафик, покупка земельного участка (с немаленькой арендной платой) и приобретение местной валюты быстро сведут на нет радость от сэкономленной десятки. В общем, мы вас предупредили.

Сюрприз от Nokia

Финская компания **Nokia**, один из крупнейших производителей сотовых телефонов, провела занимательную онлайн-игру под названием **20 Lives** («Двадцать жизней»). С 19 сентября по 13 октября все желающие (включая россиян) смогли попробовать себя в двадцати различных профессиях, то есть на один день приходилась одна жизнь. Правда, игра основана на flash, и играть пришлось не на телефоне, а на специальном сайте компании.



Призы за победу были весьма заманчивые — современные телефоны. Так, удачливый «оратор» получил модель 3230, «медиамагнату» досталась 9300, а самый популярный «певец» стал счастливым обладателем N-90. Будем надеяться, что это забавное новшество не останется без внимания других компаний.

Битва за Fair Play

Популярность знаменитой **Diablo II**, которой, кстати, в этом году стукнуло 5 лет, резко



возрастает после выхода очередного патча и обновления ладдерного сезона на официальных серверах **Battle.Net**. Так случилось и после выхода патча 1.11 — в игру, по различным подсчетам, вернулось не менее полумиллиона человек. Сама по себе эта ситуация не нова, но на сей раз она сопровождалась целой вереницей курьезов.

С новым патчем перестали работать почти все нечестные программки, включая так называемый **maphack**, открывающий карту. Спустя несколько дней после выхода патча появилась бесплатная программа **EasyMap**. Спустя еще неделю **Blizzard** забанила около 30 тысяч аккаунтов нарушителей, после чего в народе появилось меткое название этого продукта: **EasyBan**.

Все надежды игроков обратились к хакеру с ником **Mousepad**: его творения **Blizzard** «не по зубам» и не обнаруживаются на компьютерах пользователей. **Mousepad** выпустил долгожданный платный **maphack**, огромное количество игроков оплатило покупку, и... снова вышло небольшое дополнение к патчу, после которого многочисленным покупателям осталось только проводить грустным взглядом выброшенные на ветер \$15.

ОДНОЙ СТРОКОЙ

■ **РЕЛИЗЫ:** **EverQuest 2: Desert of Flames**, **EverQuest: Depths of Darkhollow**, **Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan Expansion**.

■ **RF Online** — открылся англоязычный сайт sci-fi MMORPG от небезызвестной компании **Codemasters** (www.codemasters.com/rfonline). В Азии игра продается уже около года и набрала около миллиона пользователей, а европейский релиз ожидается в начале 2006 года.

■ Компания **FunCom** изрядно порадовала поклонников **Anarchy Online**: игровое время останется бесплатным в 2006 и 2007 годах. В России игру издает компания «МедиаХауз» (www.mediahouse.ru/anarchy).

■ **Pirates of the Burning Sea**. Ссылка для желающих записаться на бета-тест игры: www.flyinglab.com/pirates/beta.php.

■ Компания **Planetwide Games** несколько месяцев назад объявила турнир в **RYL: Path of the Emperor** с главным призом в размере \$1 млн. Закономерный итог не заставил себя ждать: массовые нарушения. — **Ragnarok Online**. У создателей игры наполеоновские планы: в ближайшие три года на развитие и поддержку игры в 20 странах будет вложено около \$50 млн.

ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
Интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
\$5/неделя + 1 час в будни

тариф "Выходной.Месяц"
\$19/месяц + 5 часов в будни

----- дополнительный доступ -----
\$0.5/час с 21:00-09:30 \$1/час с 09:30-21:00

все налоги включены



www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

ПОШАГОВЫЙ
КОСМОС

Онлайн-стратегия OGame

Жанр: космическая онлайн-стратегия

Создатели: Gameforge GmbH

Системные требования: интернет-браузер, модем/ADSL

www.ogame.ru

Любая онлайн-игра, какой бы прекрасной и замечательной она ни была, имеет как минимум два недостатка. Как только вы подсядете на такой онлайн-проект, он тут же начнет рекордными темпами опустошать ваш кошелек — в виде абонентской платы и оплаты интернет-трафика. Но еще с большей скоростью начнет улетучиваться ваше свободное время.

На фоне этих общеизвестных фактов проект OGame выглядит весьма пикантно по трем причинам. Итак, загибайте пальцы: отсутствие абонплаты, суперэкономичный расход трафика (можно с комфортом играть даже на модеме). Но главное, на мой взгляд, достоинство заключается в том, что для успешной игры достаточно всего часа свободного времени в сутки. Чем не мечта?

...да нескоро дело делается

OGame — это классическая космическая стратегия, корни которой уходят в эпоху таких игр, как **Master of Orion** и **Galaxy**. «Классическая» в данном контексте означает, что игроку предлагается дежурное стратегическое блюдо из колонизации планет, добычи ресурсов, исследования технологий, строительства боевых флотов и, разумеется, войны с другими такими же «исследователями», «шахтерами» и «строителями». Четкая конечная цель в OGame отсутствует. Можно посвятить себя торговле, можно построить мощный флот и стать грозой всей вселенной, можно играть в одиночку, а можно вступить в альянс. Все удо-

вольствие здесь в самом процессе развития и в общении с другими игроками.

Кстати, игру Galaxy чуть выше я упомянул далеко не случайно: несмотря на то что Galaxy является типичным представителем PBeM, а OGame — чистокровная онлайн-стратегия, между ними есть немало сходства. Дело в том, что основной принцип игры в OGame очень напоминает игры по электронной почте: получил игровую сводку, оценил ситуацию, раздал приказы и отправился курить/отдыхать/пить чай (нужное подчеркнуть).

Спрашивается, как подобную схему удалось привинтить к онлайн-стратегии? Дело в том, что все процессы в игре — строительство, научные исследования, добыча ресурсов и полеты флотов — длятся часами и даже днями. При этом игровой час по своей продолжительности полностью идентичен часу реального времени.

Запустили на строительство линкор? Отправляйтесь на двухчасовой перекур. Утром отправили союзнику транспорт с ресурсами? Ждите его возвращения к вечеру. Начали исследование очередного уровня гиперпространственной технологии? До встречи через три дня.

Топография игрового мира OGame крайне проста. Вселенная состоит из девяти галактик, каждая из которых, в свою очередь, состоит ровно из пятисот звездных систем. Количество планет в звездных системах также одинаково — по 15 планет в каждой. Завидная

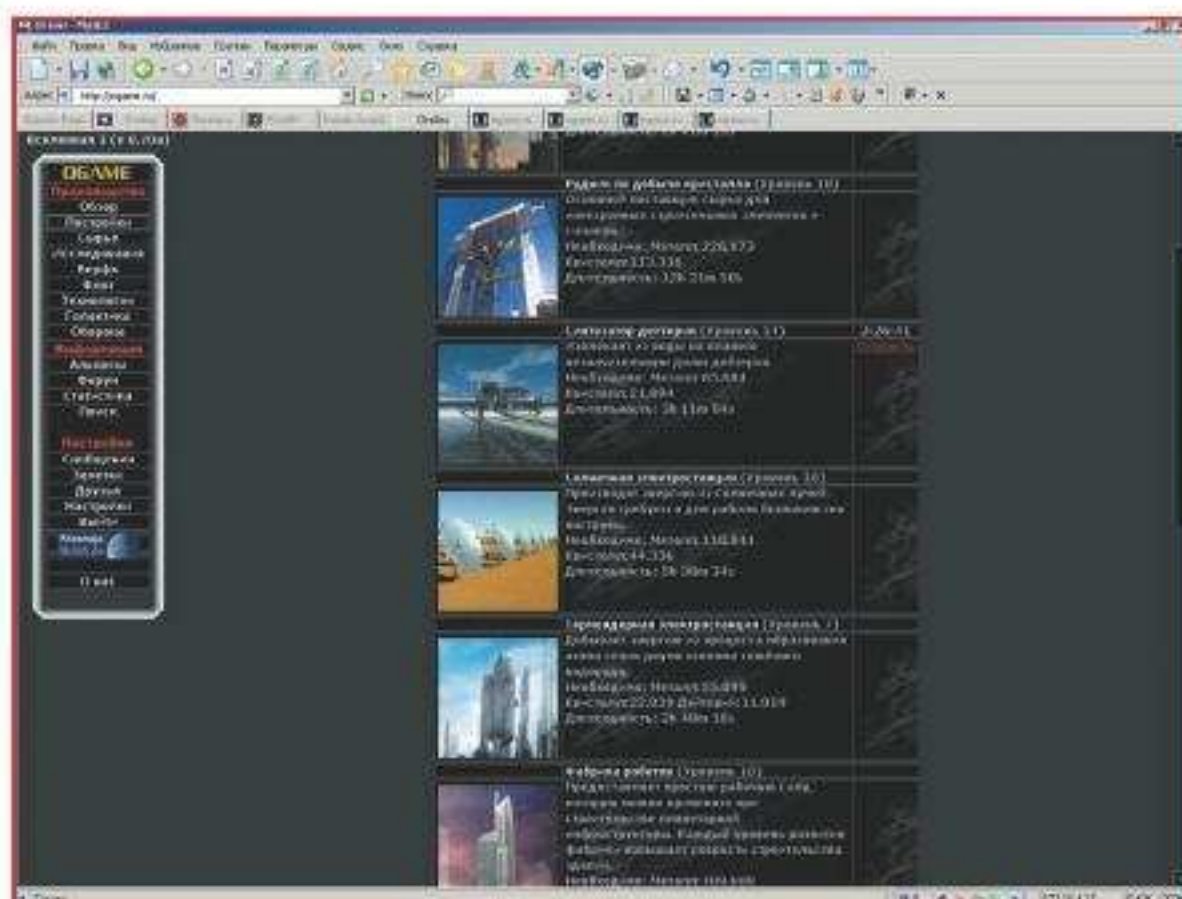
регулярность игрового мира объясняется весьма просто: с учетом скудного графического оформления игры навигация по хаотично расположенным галактикам и системам стала бы попросту невозможной.

К счастью, на этом уравниловка заканчивается: сами планеты, на которых игроки строят колонии, имеют разное количество полей для застройки. К слову, заранее узнать размер планеты нельзя, он определяется случайно непосредственно в момент ее колонизации. Поэтому многие игроки применяют следующую тактику: уничтожают колонию на маленькой планете, чтобы через время заселить ее снова в ожидании прироста места под застройку.

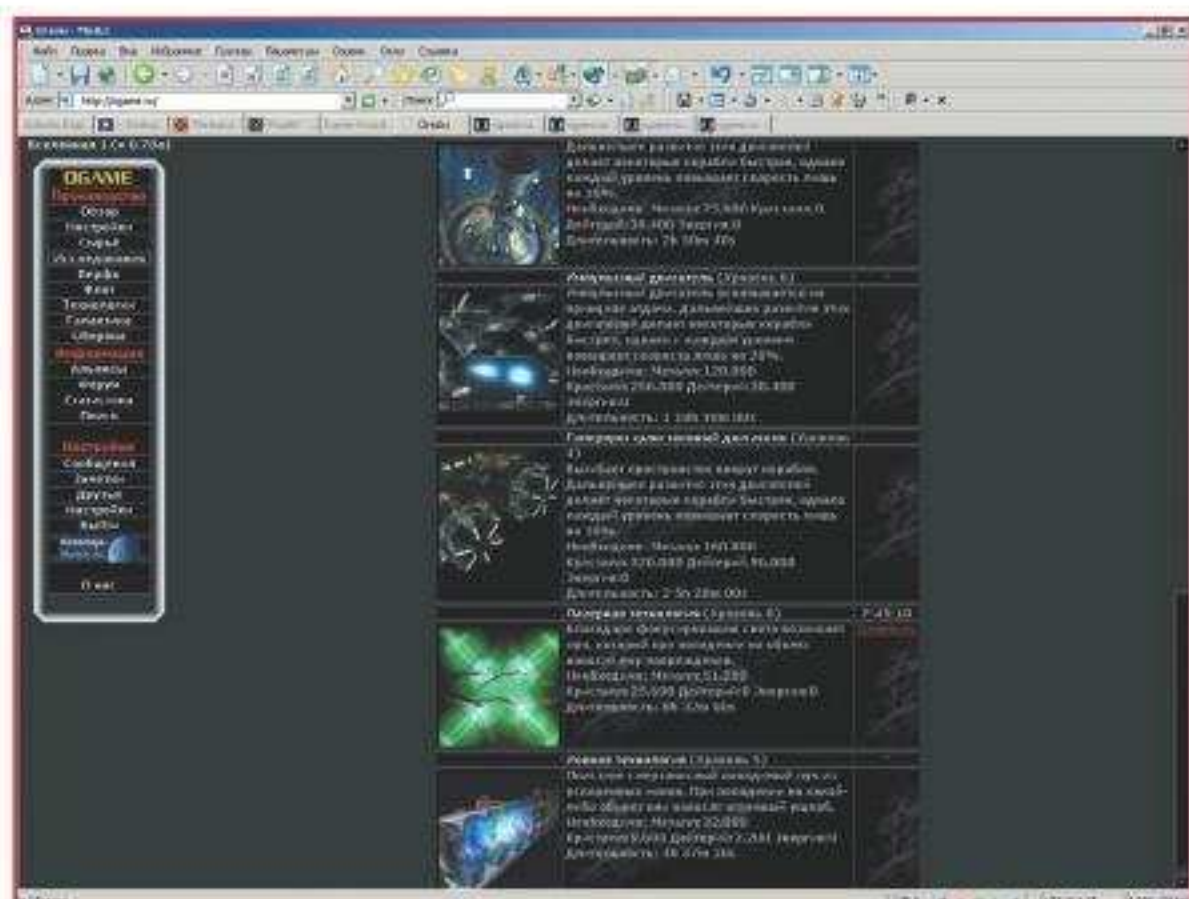
Необходимо отметить, что в каждой вселенной играет около 7000 живых стратегов. При достижении 7-9 тысячи аккаунтов администраторы проекта создают новую вселенную, чтобы избежать перенаселения. В русской версии OGame пока существуют только три вселенных, в английской и немецкой — в 2-3 раза больше.

Для того чтобы играть в OGame, нужно зарегистрироваться в любой из доступных вселенных на сайте игры. После регистрации каждый неопит получает базовую планету и небольшое количество ресурсов для постройки рудников. Для самой игры вам понадобится любой интернет-браузер — специализированные игровые клиенты тут не только не предусмотрены, но и строго запрещены правилами.

Начальный этап развития нетороплив и, по правде говоря, скучноват, так как заключается в постепенном накоплении ресурсов. Но



Развитие инфраструктуры.



Наука — вот куда ваши ресурсы будут улетать на начальном этапе игры.



Графический минимализм OGame во всей «красе» — это главное окно интерфейса.

уже на вторые-третьи сутки ассортимент доступных построек и научных исследований увеличится в несколько раз, а главное — появляется возможность строить космические корабли, при помощи которых можно воевать или колонизировать новые планеты.

Колонизация планеты в OGame — процесс необратимый. В том смысле, что уже колонизированную планету никто не может ни захватить, ни уничтожить, кроме ее непосредственного владельца. Разумеется, тут же возникает вопрос: если чужие планеты нельзя ни захватывать, ни уничтожать, в чем же тогда заключается смысл сражений? Ответ прост: ресурсы, ресурсы и еще раз ресурсы.

О пользе некрофилии

В OGame три разновидности ресурсов: металл, кристалл и дейтерий. Все три типа нужны для строительства зданий и флота, для проведения исследований, а дейтерий помимо этого используется и в качестве топлива для кораблей. Расход ресурсов с ходом игры растет экспоненциально: если затраты на строительство первого уровня рудников измеряются в сотнях единиц металла и кристалла, то на строительство двадцатого уровня — уже в сотнях тысяч. Поэтому чем дальше в лес, тем больший приток ресурсов понадобится для успешного развития своей космической империи.

Наиболее очевидный и доступный источник ресурсов — собственные колонии. Однако строительство флота открывает более выгод-

Если же на атакованной планете находится флот и планетарная защита, произойдет сражение и призовой «пополам» будет выдан только в случае победы над противником. Бои в OGame длятся шесть раундов, в каждом из которых все юниты случайным образом выбирают себе цель и стреляют по ней. После того как у атакованного юнита заканчивается щит и запас брони, он считается уничтоженным. Если после шести раундов юниты остались и у нападавшего, и у оборонявшегося, то битва считается закончившейся вничью и атакующий флот возвращается на базу несолоно хлебавши.

После сражения часть уничтоженных кораблей превращается в обломки основных ресурсов — металла и кристалла, которые можно собрать с орбиты при помощи кораблей-переработчиков. По этой причине на позднем этапе игры охота за планетами с большим запасом ресурсов уступает место охоте за флотами противника с целью уничтожить их и «переплавить» себе в казну.

Самое интересное заключается в том, что атакованный игрок получает сигнал о нападении непосредственно в момент отправки вражеского флота, что позволяет ему заранее подготовиться к атаке: например, вложить все ресурсы в производство либо отправить их с транспортом на другую планету. Таким же образом можно спасти от уничтожения и флот. Защитные сооружения, разумеется, спрятать от врагов подобным образом нельзя, зато 70%

ный способ обогащения — грабеж других игроков. Для нападения необходимо выбрать подходящую планету, предварительно просканировав ее шпионскими зондами, после чего отправить по этим координатам свой флот. Если жертва не имеет собственного флота или защитных сооружений (щитов, ракетных установок, лазеров и т.д.), то напавший игрок автоматически получает половину всех ресурсов, находящихся на атакованной планете.

защиты автоматически восстанавливается после боя без участия игрока и дополнительного расхода ресурсов.

Подобные особенности боевой системы приводят к тому, что заставить врасплох активно играющего противника крайне проблематично. Соответственно, атаки на тех, кто всегда бдит на страже своих ресурсов и флота, малоэффективны. На начальном этапе игры большинство огеймеров промышляют атакой неактивных аккаунтов (благо планеты таких игроков обозначаются специальными символами): кто-то забросил игру, кто-то не смог появиться в OGame из-за забот в реальной жизни, а кто-то просто наивно решил подкопиться ресурсов. Флот на таких планетах уже никуда не убежит, а ресурсы могут утащить из-под носа только другие «космические шакалы».

Если не хотите попасть под раздачу, вступайте в сильный альянс, не храните большие запасы ресурсов без развитой обороны, а флоты на время своего отсутствия отправляйте в полет — искусственно снизив потребление топлива, можно растянуть перелет на несколько дней. Если же вам предстоит отлучиться от игры на больший срок, активируйте специальный режим отпуска, при котором добыча ресурсов на ваших планетах остановится, однако другие игроки не смогут вас атаковать.



Может сложиться впечатление, что OGame — практически идеальная стратегия. Вынужден вас разочаровать — это далеко не так. Во-первых, она достаточно однообразна. Впрочем, этот недостаток стараются компенсировать сами создатели игры, периодически добавляя новые типы сооружений и юнитов.

Большее разочарование вызывает графика, точнее практически полное ее отсутствие. Однако и это — не помеха для настоящего стратега. Хуже всего дело обстоит с интерфейсом. Игра через браузер — это, конечно, хорошо, но подобный подход не мог не отразиться на удобстве управления и доступа к информации. К примеру, вы не найдете здесь сводных таблиц по ресурсам, постройкам, защите и флотам каждой из ваших колоний — каждую из них придется «перетряхивать» отдельно. Одним словом, для выполнения самых необходимых действий приходится делать множество лишних кликов мышкой, а также подключать на помощь устный счет, ручку и записную книжку (еще удобнее для записей и расчетов использовать Excel).

Тем не менее общий баланс достоинств и недостатков получается положительным: добротно продуманные, интересные, да еще и бесплатные онлайн-стратегии встречаются ой как нечасто. Тем более с таким количеством игроков. ■

ВЕРДИКТ

Уникальное и весьма играбельное сочетание удачных находок из онлайн-игр, РБМ-стратегий и легендарной Master of Orion. Стратеги, готовые презреть графические красоты, будут довольны.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

7.0

В ПОМОЩЬ СТРАТЕГУ



Некоторые расчеты в игре, если проводить их вручную, могут превратиться в излишне утомительное занятие, например, расчет вероятности победы над флотом противника.

Дополнительные программы для доступа к данным игры в обход браузера запрещены, однако об утилитах для упрощения расчетов правила умалчивают. Поэтому не помешает заготовить программой SpeedSim (www.wss-stuttgart.de/~aknaub/ogame/SpeedSim_v0.9.2.5b_rus.zip), которая позволяет точно определить результат столкновения двух флотов или рассчитать вероятность уничтожения планетарной защиты.

Также можно изменить и внешний вид игры: шрифты, картинки юнитов, строений и технологий. Для этой цели можно скачать дополнительные скины (<http://80.237.203.201/download>). Шкурки для OGame также полезны еще и тем, что при их установке вся графика будет загружаться не с сайта игры, а с жесткого диска вашего компьютера, что позволит ощутимо сократить трафик.

МИРОВЫЕ РЕКОРДЫ LINEAGE

В небольшом шумном интернет-кафе на столе стоит человек с мегафоном. Периодически он отдает команды товарищам, расположившимся за компьютерами. Атмосфера накалена до предела. В это время в помещение врываются разъяренные молодые люди, вооруженные бейсбольными битами. Завязывается потасовка.

Синяки, ушибы, вой полицейских сирен... Сцена из дешевого западного боевика? Как бы не так. Действие происходит в реальной жизни в Южной Корее. Идет игра в Lineage...

Впереди планеты всей

Еще пять лет назад жанр MMORPG развивался с невероятной скоростью. Крупные издатели зашевелились и анонсировали огромное количество игр, а **Microsoft** даже пригрозила потратить два миллиарда долларов на развитие своего игрового онлайн-подразделения. Впрочем, впоследствии это решение было пересмотрено и сумма значительно уменьшилась. Некоторые амбициозные проекты бесславно закрылись. За сжатыми пресс-релизами и куцыми интервью просматривалось нескрываемое разочарование издателей и разработчиков: создание популярной MMORPG большинству из них оказалось попросту не по зубам.

И только матерые акулы по-прежнему не принужденно резвятся в волнах этого растущего, но весьма непредсказуемого рынка. Опыт позволяет им не только не терять наработанные плюсы, но и проворно откусывать аудиторию у конкурентов. В конце 2004 года одна из таких акул, корейская мегакорпорация **NCsoft**, представила очередной квартальный отчет. За три месяца прибыль компании выросла в полтора раза и составила около \$28 млрд, а рост продаж увеличился на 73%.



Свой замок — заветная мечта любого клана.

КОРЕЙСКИЙ ЧЕМПИОН



На счету у **NCsoft** много качественных игр, но настоящая жемчужина в этом ряду — серия **Lineage**. Именно она, а не радостные финансовые отчеты корейского гиганта вызывает зубной скрежет и приступы острой зависти у конкурентов. Когда чужая игра насчитывает на 50-100 тысяч подписчиков больше, чем у вас, это еще терпимо. Но видеть проект, собравший миллионы пользователей, — это уже невыносимо.

Lineage по сей день возвышается над всеми MMORPG (включая, между прочим, **World of Warcraft** и **Everquest II**), как Эверест над болотными кочками. В чем секрет потрясающего успеха этой серии? Будем разбираться!

Корейский феномен

Старожилы в MMORPG с улыбкой читают на интернет-форумах безапелляционные заявления новичков. При выборе игры те руководствуются только количеством ее подписчиков, и поэтому первая и вторая части Lineage вызывают у них буквально священный трепет (почти 4 миллиона покупателей только у первой LA — шутка ли сказать?). Но сравнивать «в лоб» игру, созданную в первую очередь для



Битва во второй Lineage — впечатляющее зрелище.

Несомненные достоинства серии Lineage подтверждает всего один, но очень красноречивый факт: после релиза в октябре 2003 года Lineage II всего за пять дней набрала 130 тысяч игроков. И это в Южной Корее, где у пользователей имеется огромный выбор классных MMORPG.

Кстати, обычно для достижения 100-тысячного порога любому крупному проекту здесь требуется не менее полугода. А сегодня аудитории у первой и второй частей примерно одинаковые — около 2,5 миллиона человек в каждой.

корейцев, с тем же WoW как минимум некорректно. Потому что Южная Корея в том, что касается интернета в целом и онлайн-развлечений в частности, — совершенно особый мир. Можно даже сказать, уникальный.

Четвертое место в мире по количеству пользователей глобальной Сети, свыше двухсот постоянно действующих MMORPG, чемпионаты по **Starcraft**, транслирующиеся по национальному телевидению, — многовато для небольшой азиатской страны, не правда ли? Однако у этой тотальной любви корейцев к онлайну есть веская причина. Точнее, две причины: географическая и... политическая. Да-да, даже здесь не обошлось без политики.

После Второй мировой войны правительство Южной Кореи запретило импорт многих товаров. Запрет действовал много лет, и впоследствии под раздачу попали абсолютно все японские консоли, от **Sega** до **Sony PlayStation 2**. Однако свято место, как известно, пусто не бывает, и страну наводнили PC. Соответственно, корейцам ничего не оставалось делать, как играть в компьютерные игры. Благо упомянутая географическая ситуация всячески к этому располагала.



Самые сексуальные персонажи, по мнению игроков, — светлые и темные эльфийки.

LINEAGE II В РОССИИ

Приобрести Lineage II: The Chaotic Chronicle в России можно через интернет-магазины. Сама игра стоит около \$40 без учета доставки, однако карта оплаты игрового времени на два месяца — около \$35 (некоторые корейцы пытались даже судиться с NCsoft, заявляя, что абонентская плата неоправданно завышена).

Владельцы кредитных карт, как всегда, без проблем оплачивают игровое время в онлайне. Входящий трафик в Lineage 2 относительно небольшой — в среднем 2,5 Мб в час. В городе он может достигать до 6 Мб, в пустынной местности — снижаться до 1 Мб.

Российское игровое комьюнити представлено весьма солидными и авторитетными кланами, а официальный сайт игры находится по адресу www.lineage2.com.



Первая «линейка». До сих пор зверски популярна.

Южная Корея — страна с чрезвычайно высокой плотностью населения. Российскому человеку, привыкшему к просторам, здесь придется несладко. Большинство корейцев живут в маленьких квартирках, и в густонаселенных городских кварталах не так много мест, куда можно выбраться отдохнуть. Зато для телекоммуникационных компаний такой «муравейник» оказался настоящим подарком. Расходы на прокладывание сетей здесь оказались настолько низкими, что рекорд, поставленный в 1999 году, долго еще будет сниться российским провайдерам: число пользователей интернета за год выросло на 2607%, то есть в 26 (!) раз.

Сыграл свою роль и азиатский менталитет, основанный на коллективизме. Корейцы любят общность, командный дух им присущ с рождения. Сидеть по своим квартиркам для них неестественно, поэтому игровые клубы PC Baang здесь быстро обрели всенародную любовь. В бонги ходят так, как у нас ходят в обычные клубы и кафе. Разница лишь в том, что каждый из них имеет компьютеры, подключенные к интернету.

Теперь представьте себя на месте обычного корейца. Вам хорошо знакомы компьютерные игры, а о консолях вы, скорее всего, только слышали. Каждый вечер вы с друзьями проводите в ближайшем бонге, развлекаясь игрой по сети. И вот появляется игра, в которой можно играть огромными кланами, захватывать замки, продвигаться в рейтинге и стать знаменитым буквально на всю страну. Умножаем все это на тягу к клановой общности, азиатский боевой дух и... возможность без проблем оплачивать игровое время хоть по телефонным счетам.

Неудивительно, что Южная Корея по уши влюбилась в Lineage (а также в Starcraft и еще несколько мегахитов). Достоинства самой игры, как видим, здесь сыграли далеко не первую роль. Однако нельзя сказать, что феноменальное количество пользователей было набрано только за счет географии и

политики. В обеих частях Lineage есть на что посмотреть!

Древние сказки

Игровой мир, конечно же, уступает литературным фэнтезийным шедеврам вроде Средиземья Толкиена, но выглядит весьма солидно на фоне большинства конкурентов в жанре. В далекие-далекие времена из одного шара материализовались Светлая и Темная силы. Светлая сила отчего-то решила принять женское обличье и назвалась Эйнхазад. Темная, естественно, тут же проявила противоположный мужской характер, и так появился Грэн Кэйн.

Со временем эта славная семейка обзавелась двумя сыновьями и тремя дочерьми. Ответственная за созидание Эйнхазад приказала своим детям вселить духи природных стихий в различные жизненные формы. Дух воды достался эльфам, дух огня — оркам. Гномы появились благодаря духу земли, а свободный ветер вызвал к жизни расу летающих существ — будущих драконов в Lineage.

Наблюдающий за этим демографическим взрывом Грэн Кэйн почувствовал легкую досаду. Ему тоже хотелось создать что-нибудь этакое, и он выпросил у своих детей, так сказать, отходы производства. Протухшая вода, гаснущий огонь, бесплодная земля и неуправляемый ветер в довесок — именно из таких компонентов были наспех состряпаны люди (очень лестная история мироздания, ничего не скажешь).

Последующие события явно позаимствованы из греческой мифологии. Конфликты между богами плавно перетекали в наземные войны и снова отдавались громом и молниями в небесах. Со временем люди из жалких отверженных существ выросли в приличную расу, способную воевать с кем угодно. А богам до смерти надоело земные разборки, и они предпочли забыть о своем творении.

На земле осталось королевство Аден, несколько соседних владений и шаткий мир среди пяти различных рас. Люди, гномы, орки, эльфы и темные эльфы — именно среди них игрок выбирает свое альтер эго. И первая, и вторая части Lineage отличаются великолепным балансом и разнообразием геймплея для каждой расы, так что здесь действительно можно выбрать аватар по душе.

Принцип развития будущего супергероя тоже вызывает симпатию: если новичок весело охотится и выполняет квесты, то по мере роста ему предстоит познакомиться с миром Lineage во всей глубине. Правда, для постиже-

ния местной политики и экономики придется вступить в клан.

Коллективный разум

Оригинальная Lineage: The Blood Pledge, вышедшая в 1998 году, сегодня вряд ли удивит ценителей жанра. Устаревшая графика — используется старая добрая изометрическая проекция — в принципе, не беда, играют ведь в такую же Ultima Online по сей день. Гораздо сильнее осложнит вхождение в игру ее базовый принцип — преимущественно командный геймплей. Представьте, сколько там уже образовалось мощнейших кланов, которые вовсе не горят желанием помочь новичку. Кроме того, первая Lineage по большому счету остается игрой для корейцев, поэтому для нас гораздо больший интерес представляет вторая часть (кстати, о ней мы уже рассказывали в апрельской «Игромании» за 2004 год).

Действие в Lineage II разворачивается за 150 лет до событий первой части. В наличии великолепная графика, с которой сегодня может соперничать разве что EverQuest II, и детально проработанный игровой мир. Выбрав расу для своего персонажа, игрок впоследствии может развить множество специальных навыков. Среди минусов игры часто называют довольно нудную прокачку, особенно на старте. К несомненным плюсам относится режим PvP (вот где настоящий адреналин!) и осады замков. Да-да, командная игра не только никуда не делась, но и обрела новые возможности.

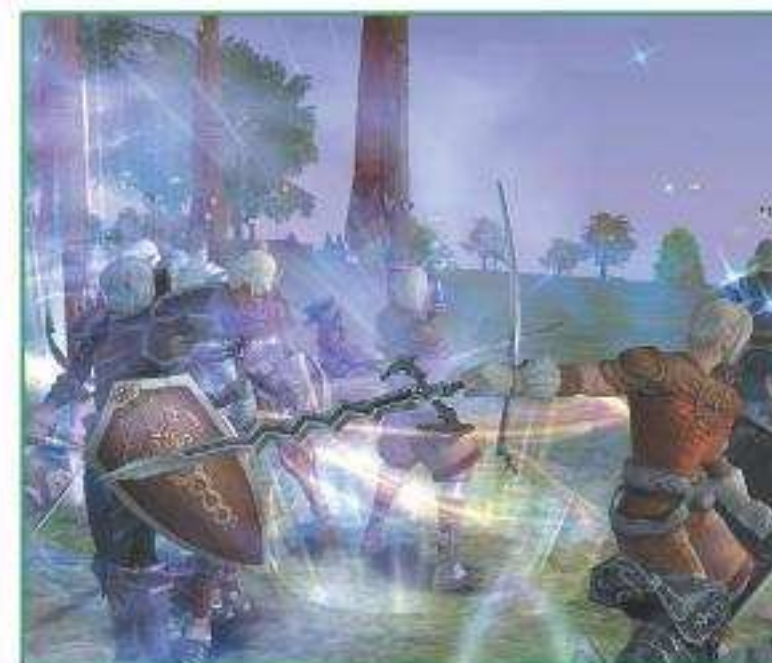
Одиночкам здесь делать почти нечего, а вот для кланов полное раздолье. И именно в коллективной игре залог дальнейшего долголетия серии. Хотите иметь свой замок? Захватывайте на здоровье, ведь сражения на десятки участников — сердце этой игры. Может быть, мечтаете о самом настоящем огнедышащем драконе? Хорошо, но только для лидера клана и только при наличии достойного «дома». И еще много-много всяких фишек, способных увлечь на месяцы.



Тем не менее мы никак не можем утверждать, что серия Lineage является мировым рекордсменом по числу игроков только за счет достоинств самих игр. Упомянутые WoW и EQII — достойная альтернатива. А в Lineage II имеет смысл приходить только при наличии десятка-другого друзей, готовых разделить с вами игру. И, разумеется, крайне желательно найти интернет-клуб, администрация которого простит вам стояние на столе и команды, отдаваемые в мегафон... ■



Такие монстры не кусают, такие заглатывают...



Меч, конечно, странно выглядит. Но кого это волнует, если прорубает насквозь?

КИБЕРСПОРТ

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

МЫШЬ С ТЕФЛОНЫМ БРЮШКОМ



Logitech G1 Optical

Новости о новых манипуляторах для киберспортсменов регулярно появляются в нашей рубрике. На сей раз речь снова пойдет о контроллере от мышиного гиганта (вы только вдумайтесь в это словосочетание!) **Logitech**, а именно — о **Logitech G1 Optical**. При разработке этой мышки за основу была взята популярная модель **MX510**. Разрешение 800 dpi — показатель, конечно, скромный, но это искупается огромной скоростью обработки данных. Мышку снабдили нестирающимися тефлоновыми ножками, благодаря которым она скользит плавно и мягко. Дизайн G1 Optical подходит как для левой, так и для правой, а маленький вес не даст руке устать. В сентябре мышь поступила в продажу в Южной Корее, когда она доберется до наших льдистых палестин — неизвестно.

ЛОМАТЬ НЕ СТРОИТЬ

От нападков сетевых хулиганов в последнее время страдают не только крупные компании и интернет-магазины, но и киберспортсмены. Так, организаторы турнира **CPL World Tour** в Шеффилде объявили, что хакеры совершили несколько атак на их сервера, в результате чего была нарушена работа интернет-радио **TSN**.

Эта атака не первый случай, когда хакеры мешают проведению крупных турниров. В свое время они уже успели напакостить на чемпионатах **CPL World Tour** в Америке и Швеции, а также попытались сорвать проведение фестиваля **QuakeCon 2005**.

ИДУЩИЕ ВМЕСТЕ: CPL И ID



■ Сумеет ли Quake 4 повторить успех своего предшественника?

Представители **CPL** наконец-то приподняли завесу тайны над тем, какая игра станет главной дуэльной дисциплиной грядущего **CPL World Tour 2006**. Это **Quake 4**. Несмотря на слухи, бродившие в последнее время по Сети, «сипизлы» все-таки сумели каким-то

образом найти общий язык с **id Software**. Руководство организации поспешило заявить, что присутствие **Quake 4** на **World Tour 2006** — символ возвращения к истокам и отличный повод вспомнить о **Quake III Arena**. Ну а для игроков и самих разработчиков чемпионат станет знаковым событием, которое покажет, не разучились ли еще **id** и **Raven Software** делать великие киберспортивные игры.

ПОМОГ ДРУГУ — ОСТАЛСЯ БЕЗ КОМАНДЫ

Скандалы с участием российских прогеймеров стали повторяться так часто, что скоро на них перестанут обращать внимание. Очередной казус произошел на турнире **Warcraft Premier League**. После победы игрока **DiGleR** (клана **KoD**) над соперником из **u5** организаторы, заинтересовавшиеся личностью победителя, неожиданно выяснили, что под этим ником играл известный российский варкрафтер **Caravaggio**. Таким образом, произошла подмена игрока, ведь **Caravaggio** числился в составе команды **Fnatic Team** и не имел права выступать за **KoD**. В результате было принято решение об аннулировании итогов матча и присвоении **KoD** штрафных очков. Не повезло и самому **Caravaggio**. Спустя пару дней после инцидента менеджер **Fnatic Team** заявил, что его команда будет вынуждена расстаться с российским игроком, так как тот нарушил правила контракта, когда играл за **KoD**.

МАТЧ В ПРЯМОМ ЭФИРЕ

Игрок	Команда	Время	Попытки	Время	Попытки	Время	Попытки	Время	Попытки
1. [Имя]	[Команда]	00:00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
2. [Имя]	[Команда]	00:00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
3. [Имя]	[Команда]	00:00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
4. [Имя]	[Команда]	00:00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
5. [Имя]	[Команда]	00:00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
6. [Имя]	[Команда]	00:00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
7. [Имя]	[Команда]	00:00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
8. [Имя]	[Команда]	00:00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
9. [Имя]	[Команда]	00:00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00
10. [Имя]	[Команда]	00:00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00	00:00

■ **FuDeSCam** хоть и выглядит невзрачно, но работает стабильно.

Наверняка вы не раз сталкивались с ситуацией, когда очень нужно посмотреть какой-нибудь матч, а на жестком диске как назло нет нужной игры. Тут-то на помощь и придет программа **FuDeSCam**, созданная ребятами из клана **FuDeS**. Принцип ее работы очень прост. Фактически это своеобразный аналог веб-камеры. Утилита устанавливается на компьютере, с которого транслируется игра, и передает изображение в виде последовательности кадров на сервер. Поэтому, если вам захочется посмотреть матч, достаточно будет загрузить в браузере нужную страничку и приступить к просмотру. Увы и ах, утилита весьма требовательна к скорости подключения и жрет трафик просто с умопомрачительной скоростью. Тем не менее попробовать ее все же стоит (см. на нашем диске). Хотя бы ради любопытства.

ЛАТАННЫЙ-ПЕРЕЛАТАННЫЙ

В сентябре увидела свет новая заплатка для **Warcraft III: The Frozen Throne** за номером **1.19**. Апдейт внес в игру существенные поправки, изменив старые карты и добавив массу новых. Произошли значительные перемены в балансе сил сторон и свойствах предметов. Так что многим игрокам придется пересмотреть любимые тактики.

На этом эпопея с патчами не закончилась. Спустя пару дней после выхода обновления **1.19** разработчики выпустили «заплатку к заплатке» — патч **1.19b** (устраняет всего одну ошибку — так называемый **disc hack**). Хотя по попытке **Starcraft** можно смело предположить, что за «b» последуют и другие буквы латинского алфавита.

CPL WORLD TOUR: МИНУС ДВЕ СТРАНЫ



■ Энджелу Мунозу (главе **CPL**) предстоит провести с китайцами и немцами «разъяснительную работу».

Турнир **CPL World Tour** в последнее время преследуют сплошные неурядицы. Вслед за отменой остановки в Германии (из-за того, что местное правительство запретило **Painkiller**) едва не пошел прахом отборочный чемпионат в Китае. Причиной стало очередное безумное постановление Министерства культуры КНР, которое запретило **Hitman 2: Silent Assassin** и все тот же несчастный **Painkiller**. **CPL** теперь не осталось ничего другого, кроме как искать замену (больше всего шансов у Сингапура и Гонконга, где нет такой жесткой цензуры). Вообще же тенденция просматривается очень печальная. В следующем году состоится **CPL World Tour 2006**, а желающих запретить **Quake 4** наверняка будет не меньше.

НА CD И DVD

ДЕМКИ

Реплеи с **WCG Russia 2005** (**Counter-Strike 1.6**, **Warcraft III: The Frozen Throne**), **Clanbase Eurocup XI** (**Counter-Strike 1.6**, **Warcraft III: The Frozen Throne**, **Quake III Arena**), **World e-Sports Festival 2005** (**Starcraft: Brood War**), **Solaris Tournery** (**Quake III Arena**) и из запасников немецкого портала **Dow-Replays.de** (**Warhammer 40 000: Dawn of War**).

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ СОФТ

На нашем диске вы найдете несколько программ, необходимых любому, кто интересуется киберспортом: **Advanced Warcraft 3 Configurator**, **CSE Demoplayer 4**, **Demos Menu 1.12**, **rK's DemoWatcher 1.6**, **Seismovision 2.28** и **SK Player 1.1**.

Учи матчасть!

Все, что нужно для комфортной игры

В позапрошлом номере мы подробно рассказывали о мышках, ковриках и клавиатурах, сделанных специально для прогеймеров. Но успех или неуспех киберспортсмена зависит не только от них, но еще и от того, какие он использует наушники (не смог угадать по звуку, где враг, — и ты труп) и насколько удобны стол и стул. Вот о них и поговорим.

УШАСТЫЕ ДРУЗЬЯ

Для многих профессиональных игроков на втором месте после хорошей мышки стоит не коврик и даже не клавиатура, а качественные наушники. В большинстве игр звук — неотъемлемый элемент геймплея. За примерами далеко ходить не надо. В тот же **Counter-Strike** без звука играть практически невозможно. Ориентируясь по всевозможным скрипам или шорохам, хороший игрок может запросто определить направление, откуда атакует противник, и нанести упреждающий удар. Поэтому слух — одно из самых главных орудий прогеймера.

Никто не станет тащить в клуб или на турнир собственные колонки. Единственный выход — использовать качественные наушники закрытого или открытого типа. Они не только обеспечивают высокий уровень звукопередачи, но и в отличие от колонок позволяют изолироваться от внешнего мира и полностью сосредоточиться на игре.



■ По размеру «ушей» hd650 запросто может тягаться с Чебурашкой.

Признанным лидером в производстве наушников считается фирма **Sennheiser**. Модели **Sennheiser HD280pro** и **Sennheiser HD650** — одни из лучших в своем классе, они удовлетворяют даже самого требовательного игрока. Недостаток у них, по большому счету, только один — цена.

Изделия Sennheiser стоят просто неприлично дорого. За те же HD650 придется выложить более десяти тысяч рублей.

Несколько меньшей ценой и практически таким же уровнем качества могут похвастаться наушники от **Pioneer**, **Platronics**, **Sony** или **Beyerdynamic**. Но помимо качественного звучания очень важно удобство. Модель **Beyerdynamic DTX700** обладает не только отличными акустическими характеристиками, но и малым весом (всего 180 граммов!), поэтому усталость не возникает даже после нескольких часов игры.

Еще один немаловажный для киберспортсменов момент — наличие проводов. Запутаться в проводах во время жаркой битвы и из-за этого упустить победу будет очень обидно. Чтобы этого не случилось, лучше сразу брать беспроводные наушники. Например, производства компании **Creative**, вете-

рана звуковой индустрии. Ее модель **Creative CB2530** обладает вполне приличными характеристиками и весьма скромной ценой (\$100) для изделия такого класса.



■ У Pioneer SE-DIR800C хороший звук и отличный дизайн, но цена кусачая.

«Первым среди равных» в мире беспроводных наушников можно назвать **SE-DIR800C** (\$380) от **Pioneer**. Агрегат этот хорош решительно всем, кроме одного — радиус действия приемника базовой станции всего семь метров (против десяти у той же **Creative CB2530**).

Но, согласитесь, вряд ли во время игры вы будете отодвигаться от монитора хотя бы на половину этой дистанции.

Наибольшей популярностью среди прогеймеров пользуются комплекты, совмещающие в себе и наушники, и микрофон. Играть без микрофона в командные игры вроде **Counter-Strike** или **Battlefield 2** практически нереально — ведь времени на набор сообщений с клавиатуры там просто нет, каждая потерянная секунда может привести к проигрышу.



■ Koss SB45 вряд ли удовлетворит меломанов. А вот игрокам подойдет в самый раз.

Для фанатов **Counter-Strike** лучшим выбором станет гарнитура **Koss SB45**. К сожалению, она не может похвастаться таким высокочастотным звучанием, которое присуще вышеперечисленным наушникам, но для игр возможностей этой модели хватит с лихвой. А вот цена приятно порадует. Где еще можно найти в меру качественные наушники с микрофоном всего за \$32? **Plantronics Audio 90** обойдется несколько дороже, зато она более эргономична, у нее лучше акустика и меньше вес.



■ Plantronics Audio 90 — модель среднего ценового диапазона.

Упомянутая выше фирма **Sennheiser** также отличилась моделью **pc150**, которая обладает полным набором необходимых наворотов. Правда, цена у этого девайса не столь демократична — две с лишним тысячи рублей.



■ В модель DSP-500 встроен процессор, отвечающий за обработку звуковых потоков.

Хорошим подарком прогеймеру станет гарнитура **DSP-500** от **Plantronics** (с логотипом **Counter-Strike**). Наушники оснащены мощными динамиками и процессором для обработки стереозвука. А особо легкие материалы, использованные при их создании, не дадут устать во время длительного матча. Жалко только, что стоит это чудо дороговато.

ИГРАТЬ С КОМФОРТОМ



■ В столе Gamedeck предусмотрено, кажется, все, что только может понадобиться геймеру.

В многочисленных статьях и обзорах, посвященных киберспортивному девайсам, ни слова не говорится о компьютерной мебели. А ведь если стол будет удобным, вы не будете отвлекаться на то, чтобы поменять позу или подвинуть стул (а значит, не будете терять драгоценное время). При этом нужно помнить, что размеры профессиональных ковриков порой настолько велики, что разместить их на столе средних размеров бывает очень непросто. Мультимедийные клавиатуры (хороши для игры в RTS) тоже требуют солидного жизненного пространства.

Производством компьютерной мебели в настоящее время занимается огромное количество компаний, а число моделей столов и кресел стремится к бесконечности. Все они в той или иной мере подходят для игр. Но специализированные столы для прогеймеров — пока нечто из разряда фантастики.

За последнее время нас порадовали всего одним таким устройством. Но зато каким! Агрегат под названием **Gamedeck** представляет собой органичный сплав, в котором совмещен стол (с подставкой под клавиатуру и монитор) и очень удобное кресло, больше всего напоминающее те, что используются в гоночных болидах. Есть у **Gamedeck** и подвижные кронштейны для крепления руля и джойстика. Увы, стоит этот монстр порядка шести тысяч долларов, да и найти его в наших палестинах почти нереально (разве что через интернет заказать). ■



Младший брат

Киберспорт на приставках

Большинство любителей компьютерных игр совершенно искренне считают, что киберспорт является исключительной прерогативой PC. Действительно, большая часть крупных турниров проводится по компьютерным играм, а чемпионы по **Warcraft III: The Frozen Throne**, **Quake III Arena** или **Counter-Strike** являются чуть ли не национальными героями. Тем не менее видеоигры тоже постепенно пробивают себе дорогу к известности. И хотя консольный киберспорт — явление пока экзотическое, не замечать его существования просто нельзя.

ТЕМНОЕ ПРОШЛОЕ

Принято считать, что фундамент современного киберспорта заложили игры для PC. Но если копнуть глубже, можно обнаружить, что первые любительские турниры по приставочным файтингам проводились еще задолго до того, как **id Software** приступила к разработке **DOOM**. Да что уж там — еще до того, как сама **id** появилась на свет!

Несмотря на долгую историю, все эти годы консольный киберспорт был практически незаметен — не в последнюю очередь из-за того, что приставки вплоть до недавнего времени не умели выходить в Сеть. Ситуация начала меняться лишь в 2003 году, когда на чемпионате **World Cyber Games** в компанию исконно психических тайтлов затесался Xbox-экшен **Halo** от **Microsoft** и **Bungie**, самая популярная в то время игра на серверах Xbox Live!. Тогда это событие осталось практически незамеченным: известных игроков среди «боксеров» еще не было, а пресса больше внимания уделяла традиционным дисциплинам, упомянув **Halo** лишь мельком.

В следующем году консольный лагерь на **WCG** немного разросся — вместе с **Halo** в программу турнира включили гоночную аркаду **Project Gotham Racing 2** (опять же с Xbox). Но и она осталась в тени: наибольшее внимание на себя оттянули соревнования по **Need for Speed Underground**.

Однако отсутствие явного результата — тоже результат. Такое внимание к консольным играм со стороны оргкомитета **WCG** дало толчок к появлению множества небольших турниров, а игроков заставило задуматься над тем, что приставочные игры не стоит списывать со счетов. Не сидели сложа руки и разработчики с издателями.



■ Выйди Gran Turismo 4 на Xbox, его бы немедленно включили в список турнирных дисциплин WCG.

АМБИЦИОЗНОЕ НАСТОЯЩЕЕ

Организаторы **WCG 2005** подошли к выбору игр более основательно. Вместо **Project Gotham Racing 2** было решено использовать файтинг **Dead or Alive Ultimate**. Решение это в высшей степени правильное, ведь именно файтинги всегда считались «титовыми» играми приставок. Хорошие файтинги на PC можно пересчитать по пальцам одной руки, в то время как на консолях они выходят постоянно. Да и на любительских турнирах консолистки играют в основном в файтинги, а не в шутеры и гонки. Другое дело, что **Dead or Alive Ultimate** — не самый лучший, но единственно возможный выбор: существуют более удачные файтинги (**Tekken 5** и **Soul Calibur 2**), но они не могут похвастаться такими продвинутыми сетевыми возможностями, как **Dead or Alive Ultimate**.

Второй приставочной игрой на **WCG 2005** станет **Halo 2**. Игра разошлась сумасшедшим тиражом, так что претендентов на титул чемпиона мира по **Halo 2** наверняка будет много.

ТУМАННОЕ БУДУЩЕЕ

Ключевая проблема консольных игр, которая была и (пока) остается основным препятствием для использования их в качестве турнирных дисциплин, заключается в ограниченных сетевых возможностях приставок. Из консолей нынешнего поколения с онлайн более или менее дружит лишь Xbox.

Но даже если проблемы с выходом в Сеть будут решены, это не станет гарантией светлого киберспортивного будущего консольных игр. Еще пара камней в огород приставок — управление и ограниченный набор жанров. На геймпаде неудобно играть в экшены (особенно после многих лет игры на клавиатуре и мыши) и практически невозможно играть в стратегии. А между тем пять из восьми дисциплин **WCG 2005** являются как раз экшенами и стратегиями. Геймпад хорош только в случае с файтингами, но с ними, как мы уже сказали, другая беда — отсутствует нормальный мультиплеер.

Ситуация может измениться лишь с выходом новых консолей — **Xbox 360**, **PlayStation 3** и **Nintendo Revolution**. Во-первых, в них наконец-то будет решена проблема сетевой игры — Sony, Microsoft и Nintendo выставляют онлайн-функции как одно из главных достоинств своих консолей. Во-вторых, у «Революции» бу-



■ С Tekken 5 та же история, что и с Gran Turismo 4: появись он на Xbox да с хорошим мультиплеером, никто бы даже и не вспомнил про **Dead or Alive Ultimate**.

дет принципиально новый контроллер, который умеет отслеживать собственные перемещения в пространстве (подробности ищите в разделе Special). Если Nintendo не оплошает, такой девайс станет прекрасной заменой мышке. PlayStation 3 и Xbox 360 в базовом варианте будут оснащены традиционными геймпадами, но не исключено, что в будущем они тоже выпустят нечто подобное. И вот тогда на приставках наконец появятся вменяемые шутеры и стратегии.



■ Halo стал первой консольной игрой, включенной в программу WCG.



■ В этом году из списка турнирных дисциплин WCG исключили Unreal Tournament 2004. Зато на место Halo пришел Halo 2.



■ Project Gotham Racing 2 — отличная гонка, так и не завоевавшая признания у киберспортсменов.



■ Нет ничего интереснее, чем смотреть, как дерутся две (а лучше три и более) женщины.

СВОБОДНОЕ ДВИЖЕНИЕ

ОТЧЕТ О СОБЫТИИ

"SNICKERS® URBANIA"

Главный фестиваль лета - Snickers URBANIA 2005 прокатился по 10 крупнейшим городам России. Профессиональная команда райдеров, ведущих, артистов и ди-джеев побывала в Нижнем Новгороде, Красноярске, Новосибирске, Екатеринбурге, Казани, Самаре, Волгограде, Ростове на Дону, Санкт-Петербурге. Фестиваль закончился грандиозным праздником в Москве.

За это лето на URBANIA побывали сотни тысяч любителей экстремального спорта, хорошей музыки и просто приятного времяпрепровождения. Всю дорогу фестиваль сопровождала отличная погода, так что ничто не мешало народу оттягиваться.

Нельзя забывать, что в этом году Snickers URBANIA праздновала свой юбилей! Уже пять лет фестиваль путешествует по стране, и в каждом городе он становится главным событием лета. Тем более, что поводов для восторгов есть великое множество. Чего только стоит спортивное оборудование Snickers URBANIA, специально сконструированное для этого фестиваля самыми опытными производителями, с учетом комментариев и пожеланий знаменитых райдеров.

А если вспомнить всех качественных граффитчиков, бибоев, райдеров, MC и всех приятных людей, которые приходили на фестиваль в разных городах, то получится просто армия позитивно настроенной URBAN-молодежи! Так держать!

Кстати говоря, юбилейный фестиваль закончился отличным мероприятием в Москве, где на главной сцене выступали лучшие представители калифорнийского поп-панка - группа No Use For A Name.

Также по итогам Snickers URBANIA 2005 первое место в дисциплине BMX и приз в виде телефона Siemens M75 заслуженно завоевал Никита Снегирьков, а первым в категории aggressive inline skating

(ролики) стал Дима Смирнов, которому был вручен телефон Sagem MyX 6-2. Мы поздравляем победителей, а также благодарим уважаемые компании Siemens и Sagem за предоставленные призы и надеемся, что они еще не раз поддержат отчаянных спортсменов в их нелегком и травмоопасном занятии!





ИПРО МАН 19

крупнейший журнал
о компьютерных играх в России



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

игра на высшем уровне



МИР ФАНТАСТИКИ

фэнтези и фантастика
во всех проявлениях



Mobi

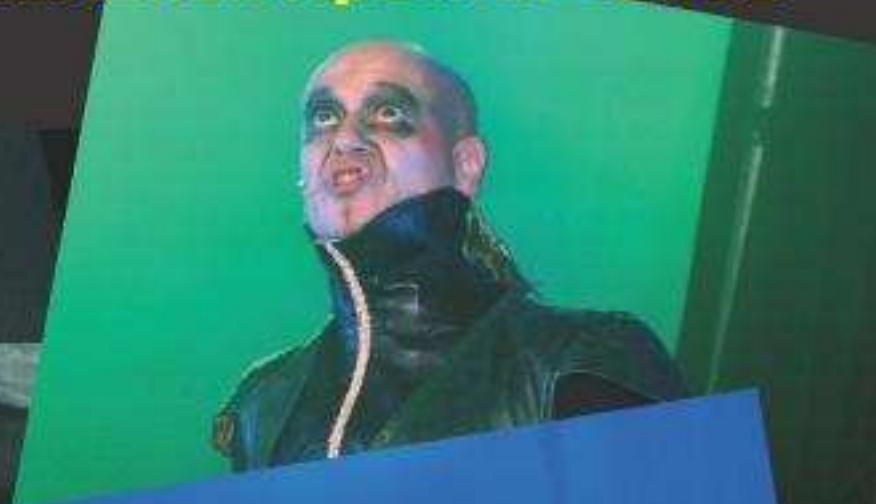
МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ

журнал для всех, кто на связи!

ЖУРНАЛЫ, КОТОРЫЕ СОЗДАЮТ МИР

Триумф Других

22 сентября в Лужниках прошла "Российская Альтернативная Музыкальная Премия - 2005"



Имеющему уши - да заложит их басами! 22 сентября сего года в Лужниках прошло поистине знаковое событие для отечественной музыкальной тусовки - первая в своем роде "Российская Альтернативная Музыкальная Премия - 2005" (RAMP), учрежденная телеканалом A-ONE. На "рампе" удалось почти все - даже сама рампа и стоящие за ней осветительные приборы. В центре внимания, разумеется, оказалась музыкальная мясорубка: на сцене зажигали такие команды, как 7000\$, AMATORY, "СЛОТ" (в роскошную и, несомненно, очень талантливую вокалистку этой группы просто обязаны влюбиться все юноши страны) и т. д. Не обошлось и без "гвоздя программы" - под конец светопредставления публике буквально забили в уши роскошное шоу мегапопулярной группы КоЯн.

Подобное "расписание полетов", конечно же, не оставило равнодушными московских (да и не только) фанатов альтернативы - концертный зал "Лужники" был заполнен до отказа. Причем публике надо отдать должное - на совсем, в общем-то, далеком от оперы мероприятии люди вели себя максимально... хм-м... "интеллигентно" и зажигали без эксцессов.

Ну а в промежутках между выступлениями, разумеется, была раздача халявных призов - премия хоть и альтернативная, но не настолько, чтобы обойтись без них. Кстати, спонсором одной из номинаций - "Портал года" - были журнал "Игромания" и компания ISM Computers, которые предоставили потрясающий ноутбук Acer Travel Mate TM8101WLMi. Ну а вот и полный список победителей:

Выступление года - Психея

Портал года - www.myasorubka.ru

Открытие года - Бритва оккама

Best international act (переводится как "спасибо, что выступили на нашем мероприятии") - КоЯн

Группа года - [AMATORY]

Песня года - Jane Air, "Junk"

Вокал года - СЛОТ

Клип года - [AMATORY], "Черно-белые дни"

Фестиваль года - Main Fest

Альбом года - ##### (5 DIEZ), "В этой жизни меня подводит доброта и порядочность"

Эхо от этого самого мероприятия, кстати, донесется до нас уже совсем скоро - в виде музыкального сборника RAMP/2005, в который войдут композиции большинства групп, принявших участие в "рампе". Кроме того, планируется выпустить DVD-диск с записью концерта и документальным фильмом "КоЯн в России". Не хотите париться на рыночных развалах с дисками? Тогда сдувайте пыль с радиоприемников: сегодня в России КоЯн ротирует лишь одна радиостанция - ULTRA, которая, кстати, с сентября зазвучала на другой волне, переехав со 100,5 на 70,19 FM и оставив предыдущее место радио BEST FM. По случаю приезда КоЯн в Москву два дня на ULTRA прошли под девизом "Дни кукурузы".

Ну а сама премия - отличная новость! - станет ежегодной. До встречи на "рампе-2006"!

КОДЕКС

5 235

Стандартные коды: Алексей Моисеев
Пасхалки и хинты: Евгений Колпаков

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к российскому изданию.

18 Wheels of Steel: Convoy

Активируйте консоль нажатием клавиши «~» (тильда) и вводите перечисленные ниже команды для достижения нужного эффекта:

cheat money — \$5000000;
cheat points — 100 очков;
cheat all — эффект двух предыдущих кодов;
cheat quest X — открывает доступ к заданию X (вместо X подставьте номер от 0 до 31).

Advent Rising



Прямо во время игры нажмите **Tab**, чтобы вызвать консоль для ввода кодов. Сами коды следующие:

God — неуязвимость; **BadAss** — все способности героя прокачаны до пятого уровня; **UseAmmo** — бесконечный боезапас и энергия; **Teleport** — перемещает персонажа в точку, на которую указывает прицел; **Suicide** — самоубийство; **PlayersOnly** — останавливает всех компьютерных персонажей; **Blaster** — получить H.A.Z.E.; **Pistol** — получить Faust; **XJ9** — получить XJ9; **Launcher** — получить Talmage; **SeekerPistol** — получить Talon; **PulseGun** — получить Acolyte; **SeekerXJ9** — получить Darkfire; **SeekerMicrowaveGun** — получить Discord; **Assault** — получить Kaull; **SeekerLauncher** — получить Fury; **Photon** — получить Stalker; **StunGun** — получить Stun Gun.

Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder!



Выделите в главном меню пункт **Trail By Trucking** и нажмите клавишу **Y** для вывода на экран меню чит-кодов. Теперь вводите:

NODAMAGE — неуязвимость;
MISSIONS — доступ ко всем миссиям;
CASH — получить \$115 000;
GALLERY — доступ ко всем изображениям в галерее;
BRIDGE — открыть все мосты;
PJ — подкупить присяжных;
BIKERS — больше байкеров;
COPS — больше полиции;
NOCOPS — с дорог исчезает полиция.

Pilot Down: Behind Enemy Lines

Все коды вводятся в свойствах файла **BEL.exe**. Для этого необходимо проделать следующее. Откройте меню «Пуск» — «Выполнить» и напечатайте там полный путь до исполняемого файла игры (например, **C:\Program Files\Pilot Down\BEL.exe**) и припишите в конце через пробел необходимые параметры. Выглядеть это должно примерно так: **C:\Program Files\Pilot Down\BEL.exe -NoGui -infiniteammo**.

-NoGui — отключает графический интерфейс; **-skipComic** — пропуск заставки перед началом миссии; **-infiniteammo** — бесконечный боезапас (счетчик патронов будет по-прежнему убывать, но перезарядка осуществляется «бесплатно»; эффект пропадает при подборе обоймы во время игры); **-noDamage** — неуязвимость; **-NoMusic** — отключает фоновую музыку; **-Health:x** — дает X процентов здоровья (максимум — 200); **-InvulnerableAI** — бессмертные противники; **-InvertCrosshair** — инвертирует мышь по вертикали; **-NoSoldiers** — с уровней пропадают противники; **-NoPerception** — враги вас игнорируют; **-NoAI** — убирает всех (включая мирных) персонажей с уровней; **-MouseLook:20,30** — дает возможность осматриваться с помощью мыши; **-Windowed** — запускает игру в оконном режиме; **-Fullscreen** — запускает игру в полноэкранном режиме.

Следующие девять кодов изменяют уровень способностей персонажа. Вместо X подставляйте число от 1 до 4:

-FitnessSkill:X — физическая подготовка;
-FirstAidSkill:X — оказание первой помощи;
-StrengthSkill:X — физическая сила;
-EnduranceSkill:X — увертливость;
-SneakSkill:X — скрытность передвижения;
-StealthKillSkill:X — скрытность при убийстве врагов;
-MachineGunSkill:X — владение автоматическим оружием;
-RifleSkill:X — владение винтовками;
-PistolSkill:X — владение пистолетами.

Pro Cycling Manager

При создании персонажа вместо фамилии (Lost name) вводите:

freire — 10 очков на каждую характеристику менеджера;

simulateisnotrace — автоматическая победа во всех гонках.

The Sims 2: Nightlife



Виртуальная кредитка. Данный трюк работает как обычная кредитная карточка. То есть деньги доступны симсам сразу после его активации, а зарабатываемые честным путем симолеоны идут на погашение долга. В режиме **Neighborhood** выберите **Household Lot** или **Family** и напечатайте любое имя. Затем нажмите **Ctrl + Shift + C**, чтобы открыть командную строку (предположим, вы выбрали имя **nightlife**), и введите **familyfunds nightlife 100000**. Это даст вам 100 000 симолеонов. В дальнейшем счет можно увеличивать командой **familyfunds +X** (где X — нужное количество дензнаков) или расплачиваться по долгам, вводя **familyfunds -X**.

Обычные коды. В процессе игры нажмите **Ctrl + Shift + C**, чтобы вызвать консоль, и вводите нижеперечисленные коды:

agesimscheat on/off — добавляет/убирает команду **set age** (установить возраст) в меню;
aspirationLevel x — установить уровень амбиций (Aspiration Level) симсов на значение X (от 0 до 5);

aspirationPoints X — добавить к уровню амбиций X очков;

lockAspiration on/off — отключает/включает понижение уровня амбиций в процессе игры;

maxMotives — устанавливает уровень удовлетворенности всех желаний человечков на максимум;

motiveDecay on/off — включает/отключает понижение уровня удовлетворенности во время игры;

showHeadlines on/off — включает/отключает показ желаний симсов в виде облачков над головами;

kaChing — счет семьи увеличивается на \$1000;

motherLode — счет семьи увеличивается на \$50 000;

aging on/off — включает/отключает старение симсов.

Бригада Е5: Новый альянс

Во время игры откройте консоль клавишей «~» (тильда) и вводите следующие коды:

Money X — добавить на счет X денежных единиц;

Kill — уничтожить выбранного персонажа.

EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть easter eggs, в переводе на русский — «пасхальные яйца».

F.E.A.R. (демо-версия)



В комнате, где вражеский солдат постоянно перегораживает дорогу шкафом, в одном из ящиков у стены можно разглядеть письмо. Если присмотреться к адресу, обнаружится, что отправлено оно было в «Monolith Productions 10516 NE 37th Circle Kirkland, WA 98033». Видимо, в **Monolith Productions** (разработчики игры) будут рады каждому письму, которое пришлют им фанаты — свой адрес они уже оставили!

Особый интерес представляют терминалы, расставленные повсюду — два из них называются Pendleton 2000 и Pendleton 800 SX Limited Edition. Они названы в честь **Брэда Пендлетона** (Brad Pendleton) — ведущего программиста игры. Также отдельно упомянули **Кевина Стивенса** (Kevin Stephens) — технического директора (правда, на менее заметном объекте — урне).

Узнать о других сотрудниках Monolith Productions и времени их работы можно, если обратить внимание на расписание, висящее в некоторых кабинетах на стене.

Довольно забавные показания отображаются на приборах — тут и «число гигантских пауков в вентиляции», и «количество помойных крыс в трубах».



Ближе к концу уровня прибор вообще показывает такие цифры, как «число собранных монет», «оставшееся время», «оставшиеся жизни», «количество найденных секретов», «лучший результат», «число убитых противников» и «число оставшихся сохранений». Если хотите сами разглядеть эти надписи, не забудьте установить в настройках четкость текстур на максимум — иначе весь текст будет расплываться.

Counter-Strike: Condition Zero (deleted scenes)



Запустите тренировочную миссию (New Game/Training Room) и пройдите три уровня. На четвертом уровне, после того как вы научитесь использовать прибор ночного видения, включите послр и ныряйте сквозь пол. Когда длинный туннель закончится, вы попадете в небольшую пещеру, где четверо девушек молятся на вращающийся логотип разработчиков — **Ritual Entertainment**.



В миссии **Secret Wars** (карта **cz_silo02**) вам надо будет убить террористов, охраняющих ядерную ракету. При помощи кода послр взберитесь на самую ее верхушку, и вы увидите, что там нарисован смайлик.

ХИНТЫ

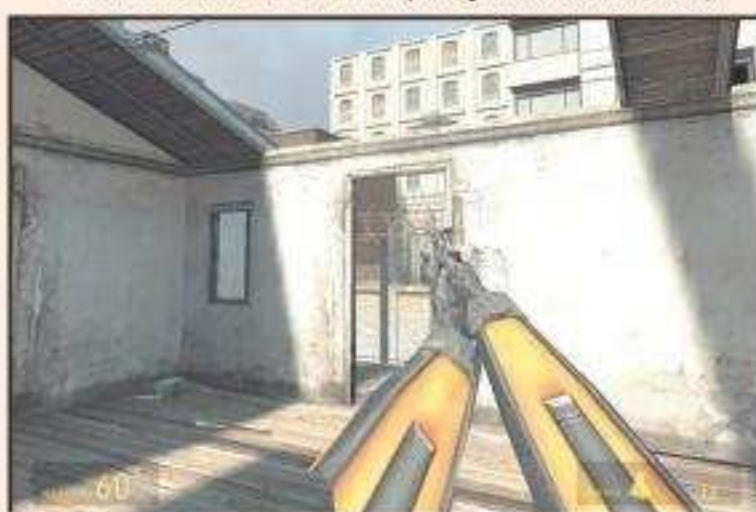
Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковырированное место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и так далее.

Half-Life 2

Мы уже неоднократно писали о консольных командах в **Half-Life 2**, но тема так до сих пор и не исчерпана. А потому встречайте новую порцию.

Impulse 102 — возле игрока появляется череп. Если ввести команду несколько раз, у вас получится эдакий «Апофеоз войны» в миниатюре.

Viewmodel_fov 100 (по умолчанию 54) —



расстояние от камеры до оружия в руках игрока. Теперь модели стволов можно рассмотреть целиком.

Air_density (по умолчанию 2) — коэффициент сопротивления воздуха. Если его понизить, гравипушка будет кидать предметы гораздо дальше.

Mat_depthbias_normal 1 (по умолчанию 0) — видение сквозь стены. Используется как чит в сетевой игре.

Impulse 203 — удаление объекта, на который направлена камера. Кажется, тут только что был ящик?

Mat_yuv 1 (по умолчанию 0) — включить черно-белый фильтр изображения.



Setang pitch yaw (по умолчанию 0) — угол наклона камеры. Ставьте 120 — и тогда вы сможете стрелять из-за угла (правда, это можно сделать и без данной команды, но все же).



Vcollide_wireframe 1 (по умолчанию 0) — отображение каркаса объектов. Наглядно показывает, что можно поднять вашей гравипушкой.

Metalheart: Replicants Rampage

Совет тем, кто играет на работе или под надзором родителей. В папке Data есть файл **Boss.jpg**. Замените эту картинку (на ней изображен «Блокнот», в котором введены фразы «Работа не волк — в лес не убежит» и «От работы кони дохнут») на скриншот рабочего стола с запущенным на нем Word, Excel или еще какой-нибудь «серьезной» программой. Теперь, когда дражайшее начальство неожиданно войдет в комнату, быстро нажимайте «+» на Num-клавиатуре (не забудьте перед этим включить Num Lock) — и на экране появится заготовленный скриншот. Когда «надсмотрщик», удостоверившись, что вы заняты работой, покинет кабинет, снова нажимайте «+» и продолжайте играть. Если же нажать «-» на той же Num-клавиатуре, игра моментально закроется. Как, оказывается, полезно иногда читать Help...

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Grand Theft Auto: San Andreas

Намек понят



О том, что разработчики GTA: San Andreas завзятые пошляки, известно давно. Эта пасхалка — лишнее тому подтверждение. Приглядитесь, на что похож шестиствольный пулемет в руках Сиджея.

iq-sp (iq-sp@yandex.ru)

Have you ever f***ed on cocaine, Nick?



По улицам Лас-Вентураса разгуливают дамочки в белых платьях, как две капли воды похожие на героиню Шэрон Стоун из фильма «Основной инстинкт». Жаль, что за ними нельзя приударить...

Павел Верчинов

Верхом на горшке

В GTA: San Andreas есть весьма необычный транспорт — цветочный горшок. Покататься на нем можно, если запустить Garage Editor и выбрать RC Cam.

Еще одна интересная фишка — возможность совершать массовые убийства. Для этого надо подбежать к группе людей и бросить в них



эту дымовую гранату. Пока они кашляют от дыма, берите нож, подходите сзади к одной из жертв и перерезайте ей горло. Все остальные в этот момент тоже схватятся за горло и погибнут. Таким образом, одним ударом ножа можно отправить на тот свет сразу несколько человек.



Игорь Карташов

Сайт Cluckin' Bell

Смеха ради Rockstar Games открыла в интернете сайт сети закусочных Cluckin' Bell из GTA: San Andreas — www.cluckinbellhappy-chicken.com. Фразы, встречающиеся там, заслуживают особого внимания: «Ни одна из наших кур никогда не видела дневного света, поэтому им не о чем жалеть!», «Наши куры хорошо прожарены и полезны для здоровья, особенно для девушек пубертатного возраста!», «В отличие от кур производства других компаний, на-



ши кудахтатки сами хотят, чтобы их зажарили пораньше!». Ну и так далее в том же духе.

Лорди Лорди (lordeylordey@gmail.com)

Отсылка к «Терминатору 2»



В августовском номере «Игромания» писала про пасхалку с грузовиком из «Терминатора 2». Но на этом отсылки к данному фильму не заканчиваются.

Позже, в миссии, где главный герой сваливает из борделя, на его машину бросаются полицейские-мотоциклисты, которые выглядят точь-в-точь как «жидкий» киборг T1000.

Валентин Попов

Fable: The Lost Chapters



В Snowspire Village (деревня на острове, где происходит последняя битва между Jack of Blades и главным героем) можно найти интересную могилку. Подойдите ко входу в та-

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точное и понятное описание, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800*600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет (если на картинке это продемонстрировать нельзя, так уж и быть, не снимайте), запакуйте их архиватором RAR и отправляйте нам. Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма. Пасхалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10—15 Мб), и savegame, сделанный в том самом месте, где находится описываемая вами пасхалка. В описаниях пасхалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их на страницах «КОДЕКСА» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6—8 (а иногда даже 10—15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу info@igromania.ru.

Наши призы



Если ваша пасхалка или хинт попала на эти страницы, вы становитесь обладателем набора NIVEA FOR MEN (куда входит гель для умывания двойного действия и роликовый дезодорант NIVEA DEO FRESH) от, понятно, компании NIVEA. Если приз придется по душе и вы захотите попробовать другие продукты этой фирмы, загляните на www.nivea.ru



верну, но не заходите внутрь. Повернитесь направо и идите по деревянной тропинке за таверну, по направлению к статуе в виде шара. Рядом с ней находятся три надгробия. Выберите среднее — ваш персонаж скажет, что здесь похоронен Питер Молине, человек, придумавший концепцию Fable.

Никита Иванов

Mafia: The City of Lost Heaven

И снова здравствуйте



Во время tutorial'a садитесь в машину и направляйтесь к площадке с трамплинами и бочками. Взабирайтесь на небольшой заезд (слева вверх — если представить, что смотришь сверху) и задним ходом паркуйтесь около коробки (корма машины при этом должна упереться в сетчатый забор). Залезайте по коробкам на капот машины, потом на крышу, а с нее — на забор. После небольшой прогулки «по воздуху» вы упадете вниз. Идите вдоль стены дома (слева будут таблички с надписями «Danger. Keep out»), пролезайте через проем забора — и вы увидите мафиозного босса Морелло, знакомого по миссии **You Lucky Bastard!**

Влад Иванов

Песоголовцы из «Мор. Утопии»?



Этот прикол был найден совершенно случайно. Во время очередного прохождения игры я ударил битой обычного прохожего. Когда тот умер, у него появилась... собачья голова.

Кир Мезенцев (angel3311@mail.ru)

Sacred Underworld



В Sacred Underworld можно взорвать своего героя. Для этого прокачайте любому персонажу деньги до 18 000 000 (с помощью читерских программ вроде ArtMoney), продайте какую-нибудь вещь (можно подобрать золото или дать врагу ударить вас), и в следующую же секунду вашего персонажа разнесет в клочья (и это может повториться до трех раз).

Алексей Михайлов

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Grand Theft Auto: San Andreas

Пиццеубежище



Если на хвост уселась полиция, отличным убежищем станет любая пиццерия. Забегите туда, убейте всех клиентов, пройдите через дверь для персонала, а затем выйдите из нее. После этого все полицейские в пиццерии уподобятся простым безоружным гражданам — они будут сидеть на полу и в ужасе закрывать головы руками.

A.Ji A.ji (a.ji@bk.ru)

Зачем машине водитель



Запрыгните на крышу какого-нибудь гражданского автомобиля, за которым следует полицейская машина. Теперь открывайте огонь по водителю и его напарнику. При первых же выстрелах копы включают сирену и начнут преследование, но когда вы их убьете, машина несмотря ни на что продолжит погоню.

PANIC (panic@kemcity.ru)

Трамвай смерти



Если вы хотите устроить геноцид на улицах Сан-Фиерро и как можно дольше остаться при этом в живых, залезьте на крышу одного из трамваев. Сделать это нелегко, но вполне реально. Поставьте на пути машину, залезьте ей на крышу, а когда трамвай вплотную приблизится к ней, прыгайте на него и наслаждайтесь поездкой. Трамвай хорош тем, что он никогда не останавливается (в отличие от поезда) и его нельзя взорвать.

Михаил Сеник

LEGO Star Wars

На некоторых уровнях присутствует баг, который облегчит доступ к бонусной миссии. Дело в том, что для доступа к ней надо собрать семнадцать линеек (набрав определенное количество жетонов). Так вот, иногда жетоны хранятся в «канистрах». Если перейти в другую локацию, а потом вернуться, жетоны можно будет «отмывать» до бесконечности. Правда, как это нудно...

Дмитрий Данилов

КОДЕКС НА КОМПАКТАХ И DVD

Читерские программы



На наших CD/DVD в разделе «КОДЕКС» есть несколько читерских программ. Это CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), а также Game Audio Player, Dragon Unpacker и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

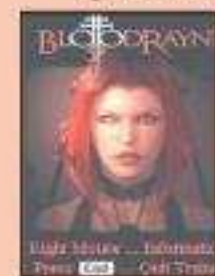
Архив всех разделов «КОДЕКСА» ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе «По журналу». Пользуйтесь на здоровье!

Сохранения

На диске этого номера мы подготовили для вас сохранения к таким играм, как Avalon, 2 Fast Driver, Clever & Smart: A Movie Adventure,

Bricks of Atlantis, Chainz 2: Relinked, Desperate Space, Dragon Ball, Musikapa, Starship Tycoon, JetFighter 2015 и Aloha Tripeaks.

Трейнеры



На диске этого номера в разделе «КОДЕКС» вас ждут трейнеры для следующих игр: AirStrike II: Gulf Thunder, BloodRayne 2, Dungeon Siege 2, Earth 2160, Europa Universalis II, GTA: San Andreas, Halo, JetFighter 2015, Metalheart: Replicants Rampage, Midnight Club II, MotoGP 3: Ultimate Racing Technology 3, Need for Speed Underground, Pilot Down: Behind Enemy Lines, Port Royale, Powerdrome, Sacred Underworld, SimCity 3000, Sudeki, The Settlers: Heritage of Kings, The Sims 2: Nightlife и World War II Tank Commander.

Бонусы

Помимо всего вышеперечисленного, на диске вы найдете патчи для BloodRayne 2 и Fable: The Lost Chapters, которые позволяют автоматически пропускать вступительные ролики.

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

Мобильные новости

Gizmondo Widescreen: конкурент для PSP?



Компания Gizmondo подтвердила слухи о разработке новой портативной системы **Gizmondo Widescreen**, которая представляет собой нечто среднее между игровой консолью и КПК. Устройство работает на **Windows CE 5.0**, обладает возможностями мобильного телефона, а благодаря процессору с частотой 500 МГц позволяет играть в самые новые игры, смотреть видео, делать фотографии и слушать музыку. Недаром в названии фигурирует слово Widescreen — экран у консоли будет ненамного хуже, чем у PlayStation Portable: 4-дюймовый TFT-дисплей с разрешением 480x272 пикселей. Есть также поддержка Wi-Fi (802.11b/g) и Bluetooth 2.0, двухмегапиксельная цифровая камера, кардридер SD и Transflash и даже GPS-модуль. На данный момент беспокоят три вещи: цена, поддержка разработчиков игр (которая пока отсутствует) и время работы от аккумулятора. Планируется, что Gizmondo Widescreen будет представлена широкой публике на январской выставке **Consumer Electronics Show** в Лас-Вегасе, а в продаже появится во втором квартале 2006 года.

PSP в Европе и России



1 сентября PSP наконец-то добралась до Европы. Старт консоли в Старом свете можно назвать самым удачным за всю историю индустрии: за первые три дня продаж только в Великобритании покупатели

расхватили 185 000 устройств, что более чем в два раза превышает показатели **Nintendo DS** (87 000 экземпляров).

Через неделю, 9 сентября, приставка поступила и в российские магазины по рекомендованной цене 8 499 рублей. Как и везде, в России PSP продается в виде так называемого Value Pack, куда входят сама система, карта Memory Stick Duo на 32 Мб, сетевой адаптер, чехол, ремешок, наушники с пультом ДУ, салфетка для протирки экрана и демонстрационный UMD-диск с трейлером фильма «Человек-паук 2», музыкальными клипами, роликами из игр и программным обеспечением. На полках магазинов можно найти около 20 наименований игр, распространяемых компанией «Софт Клуб». Стоит, правда, оговориться, что у нас продается все же не российская, а европейская версия — с прошивкой 1.52 и UMD второй зоны. Вариант для России с UMD пятой зоны будет выпущен позднее. Разделение на зоны касается только фильмов, игры совместимы со всеми версиями консоли.

Мобильные игры

Ancient Ruins 4

Жанр: Ролевая игра **Разработчик:** Handy Games
Платформа: J2ME **Похожесть:** Ancient Ruins 1—3 **Размер:** 63—83 кбайт
Сайт: www.playmobile.ru/games/rpg/ancient_ruins_4

Так уж сложилось, что ролевая игра для мобильного телефона — это всего лишь стандартный hack'n'slash с прокачкой и тоннами врагов. И хотя были попытки создать «настоящую» RPG (см. **Fantasy Warrior**, которую мы рецензировали в одном из предыдущих номеров журнала), общая картина довольно мрачная.

WAP.IGROMANIA.RU

На нашем **wap-сайте** вы можете найти свежие игровые и железные новости, информацию обо всех журналах нашего издательства, бесплатные логотипы наших журналов и многое другое! Велкам!

Ancient Ruins 4 относится, увы, именно к первому типу. Пусть вас не смущает цифра «4» в названии — три предыдущих игры ничем особым от четвертой не отличаются. Нам дают задание найти некий магический артефакт и забрасывают в замок сил зла, где главной героине предстоит шинковать стражников и решать одноклеточные головоломки (дергать рычаги, передвигать предметы). Опыт исправно начисляется, однако достижение нового уровня, кажется, вообще не влияет на характеристики героини — по крайней мере, внешне это не заметно (только новые локации появляются). По окончании игры нам, как и в предыдущих частях, будет выдан секретный код, с помощью которого можно будет перенести прокачанного героя в сиквел.

Рейтинг: 3/5

Доступно для: Motorola V300, V525, Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD, Samsung E300, E310, E700, E710, E800, P400, Sharp GX10, GX10i, GX20, Siemens C60, C65, CX65, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, SL65, SX1, Sony Ericsson K500i, K700i, T610, T630, Z1010, Z600.



Brix 2: Arena

Жанр: Аркада **Разработчик:** Triacom Entertainment

Платформа: J2ME **Похожесть:** Brix, Another Brick

Размер: 50—114 кбайт **Сайт:** www.playmobile.ru/games/arcade/brix2

Классический арканоид, отличающийся от собратьев по жанру очень приятной графикой и интересными (хотя и в меру банальными) нововведениями. Задача игрока проста — отбивать летающий туда-сюда шарик (не давая ему улечь за пределы экрана) и раскалывать разноцветные блоки. Шариков здесь четыре типа (а не один-два, как в других играх). Блоки тоже бывают разные: обычные (разбиваются с одного удара), бронированные (с двух и трех ударов), алмазные (не уничтожаются вообще) и с бонусами. Бонусы могут быть как вредные, так и полезные, всего же их 13. Добавьте к этому 11 видов оружия, которые можно установить на «ракетку», и **Brix 2: Arena** можно будет с полным правом назвать лучшим арканоидом для платформы J2ME на сегодняшний день.

Рейтинг: 4/5

Доступно для: Motorola E1000, E398, V300, V400, V500, V525, V550, V600, V620, V635, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3230, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD, Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX7, Samsung C100, C100G, C110, D100, D500, E100, E310, E330, E600, E700, E710, E810, E820, E850, P400, P500, S100, S200, S300, X100, X120, X400, X450, X480, X600, X640, Sharp GX10, GX15, GX20, GX25, TM100, Sony Ericsson T610, T630, Z600.



Cat: Coral Beach

Жанр: Квест **Разработчик:** Mobile-Games **Платформа:** J2ME

Похожесть: Cat: Love Adventure **Размер:** 63—100 кбайт

Сайт: www.playmobile.ru/games/quests/cat_coral_beach

Удивительно интересный и добрый (забудьте об убийствах, спасении мира и прочих бытовых для игрока вещах) квест о том, как очаровательный котик решил отправиться в отпуск. Думаете, что это просто? Как бы не так! Задачки перед героем стоят вполне обыденные: для поездки необходимо упаковать личные вещи и раздобыть немного наличных. А вот решает их кот достаточно нетривиально. Причем паззлы получились логичные и вроде бы простые, но в то же время увлекательные. Ну где еще можно встретить игру, в которой для того, чтобы сделать фотографию, надо загнать в фотоаппарат... птичку?



Программа «МобиКон»

Если вы пользуетесь каталогами мобильного контента на нашем диске, вам обязательно нужно взять на вооружение программу «МобиКон», которая лежит с ними по соседству. С ее помощью навигация по каталогам и поиск нужных игр, картинок и мелодий упрощается в разы.

Интерфейс **Cat: Coral Beach** прост и понятен: если персонаж находится в активной зоне, в левом верхнем углу появляется изображение глаза, а значит, в этом месте можно что-то взять, с кем-то поговорить или использовать какой-то предмет. Тексты на русском (игру делали российские разработчики), да еще и написаны с юмором.

Рейтинг: 5/5

Доступно для: Alcatel 756, LG C1100, Motorola C380, C385, C650, C975, E398, E550, V180, V220, V300, V400, V500, V535, V545, V547, V550, V551, V555, V80, V975, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6100, 6108, 6220, 6225, 6230, 6260, 6560, 6585, 6610, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-GageQD, Samsung C100, C100G, C110, C200, E700, E710, E800, E810, E820, E850, P400, S100, S300, X100, X400, X450, X600, X610, Siemens C65, CX65, CX65V, CX70, CXT65, CXV65, M65, S65, SL65.

Chess Conquest

Жанр: Шахматы **Разработчик:** Triacom Entertainment

Платформа: J2ME **Похожесть:** A Chess **Размер:** 60—68 кбайт

Сайт: www.playmobile.ru/games/strategy/chess_conquest

Как вы думаете, что такое шахматы? Логическая настольная игра? Ну да, так и есть. Но если посмотреть с другой стороны, то шахматы — это самая настоящая пошаговая стратегия. И если плясать от этой идеи, получится **Chess Conquest**.

По сюжету некий злобный король Кнар захватил почти всю нашу страну, и нам предстоит восстановить свою власть в королевстве. На карте уютно расположились несколько ключевых объектов, которые нужно захватить в ходе сражений. Сами битвы выполнены в виде шахматных поединков, причем фигурки в начале боя расставлены не классическим образом, а в формациях, придуманных разработчиками. Чем не пошаговая стратегия?

В Chess Conquest предусмотрено несколько уровней сложности, а также возможность изменить внешний вид фигур на доске (по умолчанию они выглядят как солдатики). Помимо сюжетного режима, есть возможность устроить обычную партию в шахматы с искусственным интеллектом. Вдвоем, к сожалению, играть нельзя.

Рейтинг: 4/5

Доступно для: Motorola A830, E398, T720, T720i, T725, V220, V300, V400, V500, V600, V80, i95ci, Nokia 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6260, 6585, 6600, 6610, 6620, 6630, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7600, 7610, N-Gage, N-GageQD, Samsung D100, D410, D415, D418, E100, E105, E108, E316, E317, E400, E700, E708, E710, E715, E810, P400, P705, S100, S105, S200, S208, X400, X426, X427, X430, X450, Z100, Z105, Siemens C65, CX65, M65, S65, Sony Ericsson K500c, K500i, K700c, P800, P802, P900, P910a, P910c, P910i, S700i, T610, T616, T618, T628, T630, Z1010, Z500a, Z600, Z608.

Codename: Kids Next Door

Жанр: Аркада **Разработчик:** Glu **Платформа:** J2ME

Похожесть: Star Fall, Robots **Размер:** 82—97 кбайт

Сайт: www.playmobile.ru/games/arcade/codename_knd

Codename: Kids Next Door — сборник мини-игр, которые раньше выходили по отдельности. Создана игра по знаменитому за рубежом, но малоизвестному у нас мультсериалу.

Всего мини-игр пять, в каждой из них мы управляем своим героем. Цель — ликвидировать партию плюшевых медведей, превращенных злодеем Грамма Стаффумом в безжалостных роботов-убийц (типичный сюжет для американского мультфильма, ничего не скажешь). Первая игра — нечто

вроде арканоида, где нужно уничтожить медведей бейсбольным мячиком и не дать им пересечь линию, за которой находится герой; вторая — «клавиатурный тренажер»; третья — классическая игра в «кротов» (надо наносить удары по определенным зонам на экране, откуда появляются медведи); четвертая — самая динамичная из всех, предлагает вручную надавать тумачков прыгающим и летающим медвежьим головам; и, наконец, последняя — логическая, в которой нужно запереть всех медведей в клетках.

Рейтинг: 4/5

Доступно для: LG C1100, U8110, Motorola C380, C650, C975, E1000, E550, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V545, V547, V550, V600, V620, V635, V80, V975, V980, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3230, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6585, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD, Sagem MYV55, MYV65, MYX7, Samsung D500, E310, E330, E630, E700, E710, E720, E800, E810, E820, X450, X460, Z105, Z107, Z500, Sharp GX10, GX15, GX20, GX25, TM100, Siemens SX1, Sony Ericsson F500, J300, K300, K500, K500c, K600, K750, V800, Z1010, Z800.

Speedball 2: Brutal Deluxe

Жанр: Спортивный симулятор **Разработчик:** Glu

Платформа: J2ME **Похожесть:** Sensible Soccer **Размер:** 63—206 кбайт

Сайт: www.playmobile.ru/games/sport/speedball_2

Ремейк признанного хита начала девяностых, который вышел на приставке **Sega Genesis**, известной у нас в стране как **Sega MegaDrive II**. Для тех, кто знаком с оригиналом, скажем сразу: это практически полная копия той самой игры с адаптированным для мобильных интерфейсом. Графика, музыка, геймплей воссозданы практически в нетронутом виде (здесь полагается пустить ностальгическую слезу).

Если вы не были, не участвовали и не состояли, поясним, что собой представляет **Speedball 2**. Это футбол будущего, где кожаный мяч заменен стальным, а соперников нужно не обыгрывать, а бить кулаком промеж ушей. За это (как и за голы) начисляются очки. По полю разбросаны различные бонусы и монетки, на которые можно улучшить характеристики игроков нашей команды. Всего предусмотрено четыре вида состязаний: серия игр на вылет, лига, менеджмент команды и турнир. Как и многие годы назад, игровой процесс держит мертвой хваткой и не отпускает до тех пор, пока все режимы не будут пройдены вдоль и поперек.

Рейтинг: 5/5

Доступно для: LG C1100, U8110, Motorola C975, E1000, E398, E550, V300, V400, V500, V525, V545, V547, V550, V555, V600, V620, V635, V80, V975, V980, Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3650, 5100, 5140, 6020, 6100, 6200, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6585, 6600, 6610, 6630, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD, Sagem MYV55, MYV65, MYV75, MYX7, Samsung E310, E330, E630, E700, E710, E720, E800, E810, E820, X450, X460, Z500, Sharp GX10, GX15, GX25, Siemens C65, CT65, CV65, CX65, CX70, CX75, CXT65, CXV65, SX1, Sony Ericsson F500, J300, K300, K500, K500c, K600, K750, V800, Z1010, Z800.

КАК ПРИОБРЕСТИ ИГРУ?

Игра	Код	Цена	Короткий номер
Ancient Ruins 4	9796347002	3	2333
Brix 2: Arena	9795996002	3	2333
Cat: Coral Beach	9815345002	3	2333
Chess Conquest	9743562002	3	2333
Codename: Kids Next Door	9797254002	3	2333
Speedball 2: Brutal Deluxe	9798415002	3	2333

Контент-провайдером игр для мобильных телефонов выступает компания PlayMobile.

Для того чтобы заказать игру, отправьте SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер, указанный в таблице. Вы получите ответную SMS, содержащую в себе информацию о заказе и уникальную ссылку на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение 24 часов с момента первого обращения к ней. Вам нужно будет пройти по ней и загрузить игру через WAP-соединение. Оплата происходит одновременно с отправкой вами SMS на короткий номер.

Если у вас возникли сложности с загрузкой игры, обратитесь в службу техподдержки PlayMobile: support@playmobile.ru.

Николай Пегасов,
Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

Несмотря на слабые продажи сеттинга **Ravenloft**, из-за которых White Wolf Publishing вернула лицензию на этот готический мир компании Wizards of the Coast, последняя не оставляет надежды добавить в D&D чуточку хоррора. Пусть и без посредничества мрачных персонажей «Равенлофта».

Новая «ужасная» книга правил незамысловато называется **Heroes of Horror**. Как и мир Ravenloft, новое руководство предлагает к эксплуатации игроками несколько типов страха, который подразделяется на панику, ужас и еще пару разновидностей. Вселять эти приятные чувства в сердца героев призваны заклинания, которым нашлось место на 160 страницах книги. Помимо магии, описания удостоились новые навыки, умения, базовые и престиж-классы. Приобщиться к жанру хоррора можно за 30 долларов.

Мир Эберрон, дебютировавший в компьютерных играх стратегией в реальном времени **Dragonshard**, продолжает каталогизироваться в настольной версии D&D. Новое эберроновское руководство посвящено магии и всему, что с ней связано. В арсенал игроков и мастера добавится большой список арканов и божественных заклинаний. Благодаря новому талмуду правил выяснится, что в мире Эберрона существует разнообразие в принципах колдовства. Нам расскажут про магию драконов, про Dragonshards (мощные артефакты божественного происхождения), про особенности магии элементаров и разложения. 160-страничный том, как обычно, продается за 30 долларов.



Берсерк

Крупный турнир по популярной отечественной ККИ прошел в минувшем месяце в Москве. Российский пререлиз третьего сета «Берсерка», который именуется «Воля храма», собрал 108 игроков из разных регионов нашей Необъятной. В тяжелой борьбе верх над конкурентами одержал москвич Сергей Голубкин, с чем редакция «Мании» и поздравляет победителя. На память ему достался мобильный телефон — не самый обычный приз для настольно-игрового турнира.

За сентябрь месяц пререлизные турниры по «Берсерку» волной прокатились по стране. Играли Санкт-Петербург, Тольятти, Самара, Челябинск, Тула, Тверь, Суздаль, да-



Более ста человек на одном турнире — такого Москва не видела давно.

же Гомель и Рига — хотя последние два города расположены вообще не в России. Турнирами было охвачено около двадцати русскоговорящих мегаполисов. Победители эвентов получили спецприглашения на московский «Гран-при», который создатели «Берсерка» наметили на начало зимы.

Magic: The Gathering

Начнем с главного — состоялся релиз **9-ой базовой редакции** на русском языке! Целых два дня в Новом Манеже новички и матерые профессионалы пробовали



Создатель MTG Ричард Гарфилд радушно встречал посетителей турнира.



Финал турнира по запуску русской «Магии».

на зуб разнообразные *Limited* форматы с «Девяткой». Приуроченные к этому событию состязания Местных Героев против Лучших из ПРОчих закончились победой Матвея Линова, которую он одержал над знаменитым Антуаном Руэлем.

В то время как мы знакомимся с русской «Магией» на примере **9-ой редакции**, весь мир встречал **Равнику**. Этот новый сет обещает быть чем-то вроде *Invasion* как для *Constructed*, так и для *Limited*, благодаря своей поддержке многоцветных колод. В России, Украине и Белоруссии сначала появится английская версия, и лишь в декабре нас ждет русская **Равника**. А вот в **Magic Online** сет обещает быть уже в конце октября.

Кроме того, наконец определились победители наших **Национальных чемпионатов**. Украинская национальная команда состоит из Ярослава Шляхова, Льва Анкудинова и Романа Веренко. Российская команда — Руслан Дмитриев, Владимир Ветров и Николай Константинов. Победителем Открытого чемпионата Белоруссии стал Кирилл Ефимов.

На мировых просторах завершились Национальные чемпионаты Японии, Голландии, Испании и Дании. Кроме того, прошел последний **Grand Prix** формата *Kamigawa Block Constructed* в Mexico City.

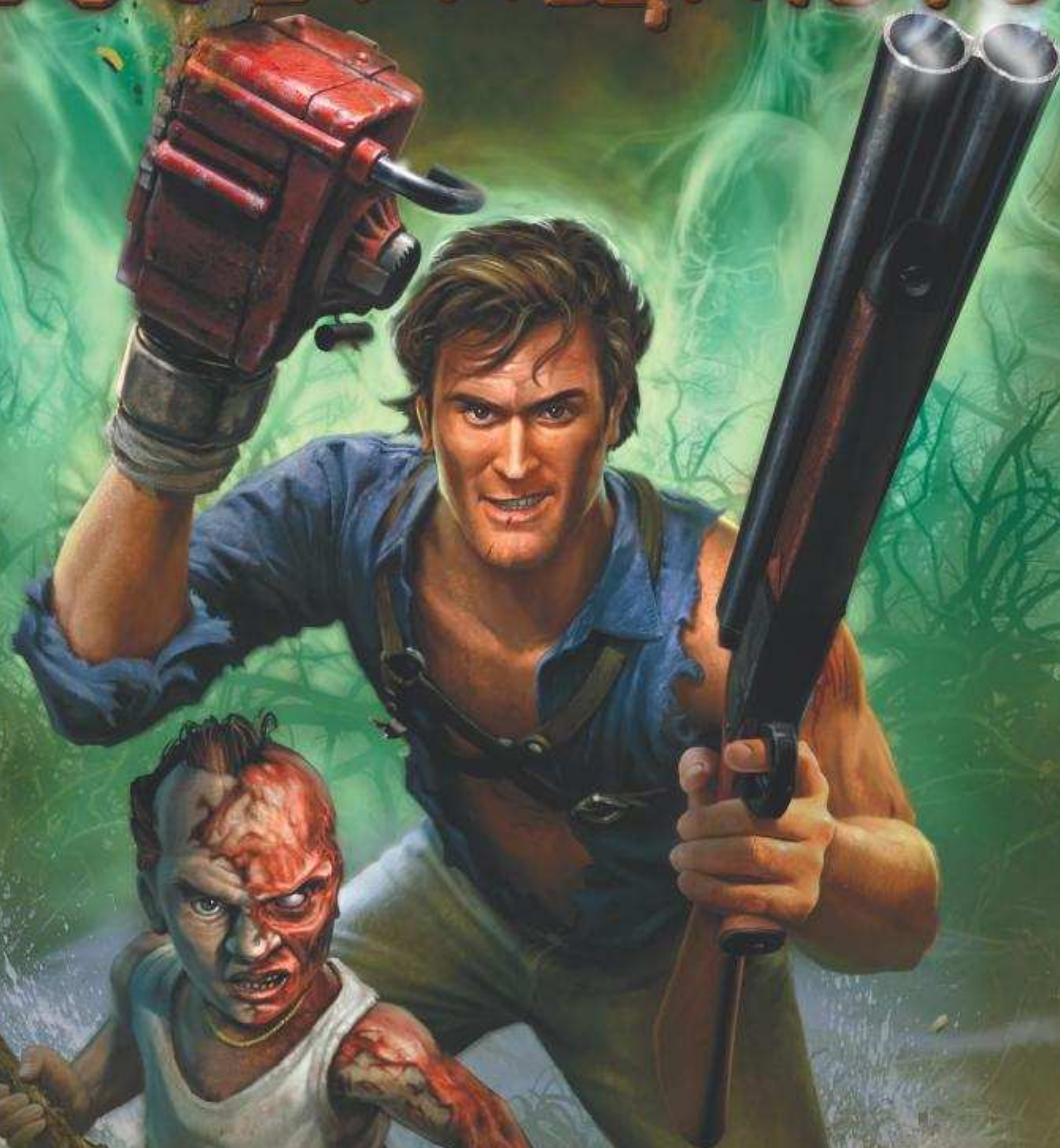
Magic Online готовится к выходу **Равники** и декабрьскому выпуску **Mirage**. В то же время по старой доброй традиции проходят квалификационные турниры к чемпионату мира. Победитель финального турнира получит не только долгожданную возможность поиграть на этом главном событии профессиональной «Магии», но и оплаченную поездку и проживание!

Более подробную информацию о прошедших событиях вы можете узнать, ознакомившись с диском журнала.



Антон Курин пытается собрать колоду из того, что досталось на «силеде».

ЗЛОВЕЩИЕ МЕРТВЕЦЫ* ВОЗВРАЩАЮТСЯ



*ОДИН ИЗ НИХ, ХИТРОЖЕНЩИК И МЕТР С КЕПКОЙ, ВАМ ПОМОЖЕТ (УЖЕ ЧЕМ СМОЖЕТ)



БЕЗОСТАНОВочный
ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫЙ ЭКШН

EVIL DEAD REGENERATION THE GAME

www.evildeadregeneration.com



МЕРТВЫЙ ДРУГ
ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ



crankypants
A THQ COMPANY games.

Товар сертифицирован.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2005 THQ Inc. EVIL DEAD and its related characters are copyrighted trademarks of Renaissance Pictures exclusively licensed to THQ Inc. Bruce Campbell's likeness is licensed exclusively to THQ Inc. by Bruce Campbell. EVIL DEAD 2: Dead by Dawn™ & © 2000, 2002, 2005 StudioCanal Image S.A. 1/k/a Canal+ DA. Developed by Cranky Pants Games. THQ, Cranky Pants Games and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

Magic: the Gathering Ravnica: City of Guilds

■ Жанр: коллекционная карточная игра ■ Издатель: Wizards of the Coast ■ Распространитель: Мир фэнтези
■ Сайт: www.magicthegathering.com ■ Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: от 15 минут
■ Язык игры: английский; русская версия в продаже с декабря 2005

Долгие годы мир Равники не знал перемен. Города были центром цивилизованной жизни. Они разрастались и соединялись в мегаполисы до тех пор, пока не заняли все доступное место. Самым крупным из этих мегаполисов стал город Равника, известный как Город Гильдий. Он был настолько большим, что некоторые считают, будто Равника — и есть весь мир!



Популярная коллекционная карточная игра **Magic: The Gathering** продолжает победное шествие сквозь годы и измерения. Как это принято, в конце сентября состоялись пререлизные турниры по новому сету **Ravnica: City of Guilds**, дающему жизнь новому блоку (тематический набор из трех сетов). И, опять же, как принято, его легендарная основа переносит нас в новый неизведанный мир. **Равника**



не похожа на **Камигаву** или **Мирродин**, предыдущие вселенные Magic. В этом мегаполисе нет толп механических созданий и ниндзя не подстерегают самураев в темных переулках. Зато есть десять гильдий, каждая из которых имеет свои цели, своих лидеров и свои принципы. В первом сете, собственно **Равнике**, нас ждет встреча всего лишь с четырьмя из них: **Boros Legion**, **Selesnya Conclave**, **House Dimir** и **The Golgari**. Остальные шесть, судя по всему, появятся во всей красе в следующих двух сетах, по три штуки в каждом.

Но хватит о легендарной основе — вперед, к карточкам! «Равника» — большой сет, а следовательно, в нем 306 карт, из которых 110 обычных, 88 необычных, 88 редких и 20 базовых земель. Четыре гильдии означают четыре сочетания цветов, на которые сделан упор, — это бело-красный, бело-зеленый, сине-черный и черно-зеленый. Именно в этих цветовых комбинациях встречаются самые сильные карты сета. Как следствие подобной политики, в «Равнике» нет двухцветных карт из других сочетаний. Они ожидаются в следующих сетах, где, скорее всего, не будет карт уже вышедших гильдий. Таким образом, каждая гильдия «Равники» символизирует одну из десяти возможных комбинаций цветов «Магии».

Как всегда, присутствуют нововведения: механики и ключевые способности. Это *half-half mana symbols*, *convoked*, *dredge*, *transmute*, *radiance*, *dual lands* и *enhanced spells*. Практически все механики, кроме разве что



dual lands, абсолютно новые и нигде ранее не применявшиеся. Но при этом они не привносят в игру чего-то совсем уж неожиданного.

Несмотря на повсеместный выход «Равники» 7 октября, у нас все еще ждут релиза, который намечен на декабрь. И дело не в задержавшей очередную поставку таможне или поздно заказанном товаре, а в том, что теперь все новые магические карточки на просторах России, Украины и Белоруссии будут выходить на русском языке. Смена языка уже стала причиной задержки выхода 9-й базовой редакции, однако производитель игры обещает, что новые карты мы будем получать одновременно со всем миром. А в октябре-ноябре придется поиграть английскими вариантами карт.

Еще немного дат: 20 октября «Равника» станет легальна в *Constructed*-форматах, а уже поднадоевший **Mirrodin** покинет *Standard Constructed*. Кроме того, в то же время случится ротация современного *Extended*: в нем будут легальны сету начиная с **Invasion**, что наконец приравняет его к **Magic Online Extended**. В самом **Magic Online** выход «Равники» намечен на конец октября — начало ноября.

В общем и целом впечатление от нового сета сугубо положительное. Много интересных карт, которые наверняка заиграют в различных *Constructed*-форматах, сбалансированный и достаточно увлекательный *Limited*. Больше всего «Равника» напоминает **Invasion**, в первую очередь благодаря своей поддержке многоцветности. Хотя имеется и ряд отличий. **Как всегда, более детальный обзор сета читайте на диске журнала!**

Антон Курин



Геймплей	***** (8)
Игровой мир	***** (9)
Художественный дизайн	***** (10)
Качество изготовления	***** (10)
Оригинальность	***** (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	***** 9

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Roborally**. Знаменитая игра от Ричарда Гарфилда, создателя MTG.
2. **Dungeons & Dragons**. Дополнения для книг *Waterdeep* и *Heroes of Battle*, обои на рабочий стол.
3. **AD&D 2nd Edition**. Полностью — руководство к сеттингу *Birthright*.
4. **Call of Cthulhu CCG**. Коллекционная карточная игра по произведениям Лавкрафта.
5. «Князья». Правила отечественной карточной стратегии.
6. «Небожители». Спойлер игры и демонстрационный ролик.
7. «Берсерк». Демонстрация игры, онлайн-версия, правила, спойлер.
8. **Magic The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, спойлер и карты сета **Ravnica**, русские правила игры, русский спойлер Девятой редакции, русский FAQ по «Равнике».



Дайте две.



snowball.ru
ураганные боевики

NOVALOGIC
www.novalogic.ru

DELTA FORCE®
ПЕРВАЯ КРОВЬ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru. NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

Побывали в далеких странах?
Накопилось много интересных
фотографий?



Создайте свой цифровой фотоархив на
<http://foto.mail.ru/> и покажите друзьям!

1. Доступ из любой точки мира
2. Удобная система альбомов
3. Редактирование фотографий
4. Возможность ограничения доступа только для друзей
5. Рейтинги лучших фотографий
6. Творческие конкурсы с призами

ФОТО@mail.ru®

Ваш личный цифровой фотоархив!



МЫ ДЕЛАЕМ МИР ЯРЧЕ!



цветные картинки

отправь код картинки на номер 4040



мелодии

отправь код мелодии на номер 4042

Самый свежий на твоём телефоне! ОТПРАВЬ SMS N180 НА 4042		Самый свежий!			
		Все телефоны	Полифония	Nokia, LG Samsung	Монофония Siemens Motorola и другие
Братья Грим - Ресницы	ХИТ!	18057994	18057991	18057992	18057993
X-Mode - Животные		18058944	18058941	18058942	18058943
Музыка из к/ф - "Полицейский из Беверли Хиллз". Clock	ХИТ!	18058584	18058581	18058582	18058583
Black Eyed Peas - Dont Funk With My Heart	ХИТ!	18055434	18055431	18055432	18055433
Корни - 25-й этаж		18056304	18056301	18056302	18056303
Linkin park & Jay Z - Encore	ХИТ!	18055874	18055871	18055872	18055873
Maas, Timo feat. Mollo, Brian - First Day		18055514	18055511	18055512	18055513
Melanie C - Next Best Superstar		18055504	18055501	18055502	18055503
Глюк Оза - Швайне		18055604	18055601	18055602	18055603
Глюк Оза - Юра	ХИТ!	18055544	18055541	18055542	18055543
Gorillaz - Feel Good Inc.	ХИТ!	18055534	18055531	18055532	18055533
Музыка из к/ф - "Бой с тенью". Главная тема		18059954	18059951	18059952	18059953
Музыка из к/ф - "Бой с тенью". Лебединая		18059994	18059991	18059992	18059993
Музыка из т/с - "Солдаты". Юность в сапогах		18058164	18058161	18058162	18058163
Дима Билан - Ты должна рядом быть	ХИТ!	18059124	18059121	18059122	18059123
Дисотека Авария - Если хочешь остаться		18059434	18059431	18059432	18059433
Ленинград - Свобода	ХИТ!	18059454	18059451	18059452	18059453
Музыка из к/ф - "Турецкий гамбит". Идем на восток	ХИТ!	1809952	1809953	1809954	1809955
Aventura - Obsession	ХИТ!	1808187	1808188	1808189	1808190

супер-звуки

отправь код супер-звука на номер 4042

Мяукающие кошки	1808913	Женский оргазм	1808943
Таймер бомбы	1808934	Мультишки (Bang!)	1807287
Вой полицейской сирены	1808652	Кукушка в часах	1807288
Раскаты грома	1808932	Верещание дельфина	1807605
Сигнал автомобиля	1807291	Звук бьющегося стекла	1808641
Автоматная очередь из АК-47	1808648	Пионерский горн	1808642
Смех ведьмы	1808649	Храп одинокого мужчины	1808643
Сонар	1808654	Чихающий мужчина	1808655
Звонок старинного телефона	1808930	Полицейский свисток	1808656

Список телефонов, поддерживающих супер-звук: Nokia: 3200, 3220, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6170, 6230, 6260, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6810, 6820, 7200, 7260, 7280, 7600, 7610, 7650, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-Gage QD; Sony Ericsson: P900, K700, K710, K730, P900, P910; Siemens: SL25, C65, X65, X66; Panasonic: GD-97; Motorola: E365, V220, V303; LG: F2100, G1800, G5000, L1100, T5100; Samsung: все полифонические модели, кроме A800, N660, N620, T500.

mp3-реалтоны

отправь код mp3-реалтона на номер 4042

Забавный друг	Алло! Это ты дорогой!	18059270
Манерный тип	Але, але, але, але...	18059280
Манерная девушка	Алле, пупсик, это ты!	18059290
Мадам	Апорт, взять телефон...	18059600
Друг звонит	Аминго! Ты меня слышишь!	18059610
Секретарша	Аллоу, здравствуйте, а куда я попала	18059620
Босс дозванивается	Аллоу, аллоу! Ну нифига нет! Аллоу!	18059630
Смешной дядька	Глухия!!! Труба зовёт! Ха-ха!	18059550
Братья Грим	Ресницы	18059625
Братья Грим	Вторая Половина	18059635
Группа «Ленинград»	Super Good (Супер гуд)	18059995
Звери	Районы/Кварталы	18059715

Для телефонов, поддерживающих MP3

ОСТОРОЖНО! Я - ПСИХИЧЕСКИЙ!

ОТПРАВЬ SMS НА 4646 со словом D180

ИНСТИНКТ ОБЩЕНИЯ

отправь sms со словом **game** на номер **9966**

счастье есть на 9966

молодежные знакомства

ПОДАРОК ДРУГУ!

ОТПРАВЬ любую мелодию, mp3-реалтон, java-игру, картинку или супер-звук своему ДРУГУ В ПОДАРОК!

для этого после кода укажи номер телефона друга например: 180250 + 7910XXXXXX

Абоненты «Билайн» могут только дарить!

ВНИМАНИЕ! Чтобы загрузить цветную картинку, полифоническую мелодию, супер-звук, mp3-реалтон, цветную картинку или java-игру, Ваш телефон должен поддерживать технологию WAP или WAP-GPRS, а услуга WAP должна быть подключена у оператора. Для получения полифонической мелодии Ваш телефон должен поддерживать возможность загрузки и воспроизведения полифонических мелодий (теперь и для телефонов LG). Для получения цветных картинок Ваш телефон должен иметь цветной экран и поддерживать возможность загрузки цветных картинок.

Подробная инструкция, полный список поддерживаемых моделей на www.jimi.ru и wap.jimi.ru. Служба поддержки абонентов: тел. (095) 739-94-14; e-mail: support@jimi.ru. Услуга считается оказанной в случае отправки любого SMS-сообщения на номера 4040, 4042, 4646, 9966.

Для абонентов Москвы и МО стоимость исходящего сообщения на номер 4040: «Билайн» - 0,885 USD; МТС - 0,885 USD; «МегаФон» - 0,885 USD; на номер 4042: «Билайн» - 2,35 USD; МТС - 2,24 USD; «МегаФон» - 2,36 USD; на номер 4646: «Билайн» - 0,177 USD; МТС - 0,177 USD; «МегаФон» - 0,177 USD; на номер 9966: «Билайн» - 0,177 USD; МТС - 0,118 USD; «МегаФон» - 0,177 USD. Все цены указаны с учетом НДС. Входящие сообщения - бесплатно.

Для абонентов региональных операторов подробности о стоимости и процедуре предоставления услуги на сайте www.jimi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил» (торговая марка jimi.ru), ОАО «Вымпел Ком», Лицензия Минсвязи № 23072, ОАО «Мобильные Теле Системы», Лицензия Минсвязи № 14465, 24136, ЗАО «Соник Дю», Лицензия Минсвязи № 15002, ООО «Информ-мобил», Лицензия Минсвязи РФ № 23639.

ИНФОРМ-МОБИЛ
контакт и сервис, оператор jimi

java-игры

Druid Adventure Аркада
Код игры: 1806388
Молодой маг-друид, постигает тайны мироздания, путешествует по урнам игры. Его ждут красивые ландшафты и мрачные подземелья. Дружелюбные и враждебные существа, разнообразные приключения и бонусы. Уникальный мир со своими объектами, элементами и оформлением.
* SonyEricsson: T610, K700

Real Lines Головоломка
Код игры: 1806996
Real Lines - игра, которая стала головной болью большинства директоров, игра, которая стала интересным времяпровождением большинства сотрудников. Всеми нами известная игра в Lines.
* SonyEricsson: T610, K700

Sea Wolves Аркада
Код игры: 1806997
Вы когда-либо мечтали стать морским волком? У Вас есть шанс! Примите участие в увлекательных морских битвах. На Ваш выбор предлагается 5 уникальных военных кораблей с различным вооружением.
* SonyEricsson: T610, K700

отправь код java-игры на номер 4042

Call Girl 18+
Код игры: 1807008
Познакомься с самыми красивыми девушками по вызову. Проверь свою память и вовремя набери номер телефона. Ты сможешь взглянуть на их роскошные тела. Каролина, Сара, Лора, Катерина и другие шлюшки ждут твоего звонка ПРЯМО СЕЙЧАС!
* SonyEricsson: T610, K700

Dougie Lampkin's Trial Challenge Спорт
Код игры: 1807011
Вы когда-нибудь участвовали в мото-триале? Теперь у Вас есть такой шанс! Ваши соперники ждут Вас. Вперед! 4 различных типа тренировок помогут Вам научиться контролировать свой мотоцикл, и Вы уже готовы сразиться с соперниками! Удачи!
* SonyEricsson: T610, K700

Erotic Dream 18+
Код игры: 1807012
Мягкая эротическая игра. Вам приснился сон, где Вы самый популярный и сильный кролик в округе. Ваша миссия удовлетворить кроликов, которые появляются рядом. Количество очков зависит от Вашего уровня и быстроты.
* SonyEricsson: T610, K700

S.T.A.B. Стрелялки
Код игры: 18059260
Новая потрясающая стрелка с очень красивой графикой. В 2008 году под предлогом восстановления демократии вероятный противник пытается скрытно высадить десант на Российскую границу. Ты - командир единственного боепосредства подразделения на данном участке.
* SonyEricsson: T610, K700

Модели телефонов для которых доступны java-игры: Nokia: 3100, 3106, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

**СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF**

С последними листьями осени, которая, судя по слухам, еще бродит по столице, к вам подкрался очередной выпуск почты. Тщательно примерился — и в ближайшие минуты совершит дерзкий бросок вам на голову, раздерет мускулистыми лапами черепную коробку и вопьется длинными клыками в самые потайные извилины вашего головного мозга. Они ведь у вас есть?!

Но оставим долю юмора на шее пошутившего, а сами, пока первое письмо еще взяло верх над ведущими, обратимся к делам насущным. Жюри, призванное определить победителя конкурса «Жанровый винегрет», заканчивает свою работу. Сейчас, когда вы читаете эти строки, уже определен десяток лучших работ, а когда дочитаете, возможно, уже будет известна тройка победителей. Так что в следующем номере ждите анонса призеров, ну и, разумеется, их монументальных трудов. Ну а пока — точнее, через несколько страниц — можете узнать, кто победил в конкурсе на везение «Попугай Старпома».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели «Игромании», в очередной раз очень рада смотреть на вас со страничек журнала. И пока мы не перешли непосредственно к разбору ваших посланий, хочется затронуть одну очень важную, на мой взгляд, тему. От вас приходит множество писем, в которых вы обращаетесь к письмам, опубликованным в уже поступивших в продажу номерах журнала. Одни из вас удивляются, как какое-то письмо могло попасть в журнал — мол, оно совсем неинтересное. Некото-



рые даже негодуют, как можно было печатать то, что напечатали, когда он/она/они могли бы написать куда интересней. При этом в других письмах (которых обычно куда больше) совсем другие читатели — напротив — хвалят опубликованные в рубрике письма и часто высказывают свое собственное мнение по затронутому в письме вопросу.

Разговор этот я завела к тому, что у меня к вам просьба: если вам по какой-то причине кажется, что вы можете написать письмо лучше и интересней, чем размещенные на страницах «Почты», то просто сядьте и напишите свое послание нам. Уж интересные и актуальные письма мы ни коем образом не пропустим. Просто же возгласы, что «наверняка были письма лучше», крайне мешают работать, отвлекая от самого важного: отбора лучших посланий.

В завершение этого монументального обращения хочу поблагодарить всех, кто пишем нам свои собственные мысли по поводу писем, опубликованных в прошлых номерах. Мы пока еще не придумали, что делать с такими посланиями (а ведь среди них попадаются очень интересные экземпляры), но надеемся, что в самом ближайшем времени организуем какой-нибудь кунштук с их применением.

Со вступительной часть заканчиваем, переходим непосредственно к вашим письмам.

ПИСЬМО НОМЕРА**ТЕОРИЯ РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

Приветствую, Игроманцы! Перейду сразу к делу. Меня откровенно шокировало, как вы небрежно ставите в графу жанр «рпг». Выходит так, что каждая 2-ая игра у вас рпг (ну, не совсем так — и все же). Не надеюсь, что вы хотя бы прочтете мое письмо, но молчать не могу! Хочу обратить ваше внимание на данный текст (если я не прав, поправьте меня).

Термин РПГ (RPG — Role Playing Game) — ролевая игра. Сам термин начался отнюдь не с появлением дьяблы (как свято верят некоторые) и имеет вовсе ВНЕкомпьютерное происхождение. Им активно пользуются самые разнообразные толкинисты. Жанр РПГ подразумевает «ролевую игру», то есть отыгрыш роли. В рпг есть некоторые обязательные элементы:

1. Основной герой = «Роль» ваше Я (альтер-эго) в комп. мире. Такой герой есть в любом жанре, но в рпг он играет особую роль. Собственно, им и происходит отыгрыш. Однако бывает и так, что мы отыгрываем партию Might&Magic, к примеру. Там уже есть тока партия целиком и, соответственно, нет привязки к определенному лицу. Мы играем роль невидимого руководителя партии.

2. Набор характеристик (+ скиллов) героя нужен для разнопланового отыгрыша. К примеру: сильный Чар (Char(acter) = Персонаж) вышибет дверь, умный (обаятельный) уговорит охранника открыть, а хитрый взломает замок. Основу рпг составляет разноплановый отыгрыш, а не количество монстров. Сюда же можно вписать и элайнмент персонажа (alignment), то бишь его мировоззрение. Условно — добрый, плохой, нейтральный. Отыгрыш также может вестись относительно элайнмента вашего чара.



«Новое поколение читателей «Мании». Кот Кузьма читателя Игоря Дроздова с удовольствием читает журнал.

3. Игровой мир = «декорации». Одна из самых важных составляющих. Для того чтобы игрок «вжился в свое воплощение», необходимо, чтобы мир выглядел реалистично (да, это верно и для фэнтези-рпг). Чтобы создавалась впечатление, что мир ЖИВЕТ по своим законам и жил до игрока (и, возможно, будет жить после...). А игрок лишь важная часть этого мира. При этом вовсе не важно, чтобы графика была супер-пупер-мега. Как вы думаете, где атмосфера ярче, в Фоллауте или в Морровинде?

3.1 Свобода. Хороший ролевой мир должен предусматривать свободу. Это не возможность «пойти направо вместо налево», а возможность относительно (или почти полностью) свободно перемещаться по миру.

3.2 Квесты. Людям (и не только им) всегда нужна помощь. Квесты в игре должны быть разного характера, а не примитивное «Kill them all !!!». Хорошо, если квесты органично вписываются в мир, не портя его, а дополняя.

3.3 Изменение. Для того чтобы мир выглядел живым, необходимо, чтобы он хоть как-то изменялся под действием (или бездействием) игрока.

3.4 Продуманность. Мир должен выглядеть логично, без изъянов. Чем реальнее, тем лучше.

4. Сюжет. Тоже имеет важное значение. В первую очередь сюжет определяет место героя в мире, его цель в этом мире. Если в игре убийный сюжет, то забудется и хилая графика, и кривое управление. Потому что есть еще такое понятие, как «геймплей».

4.1 Нелинейность. Собственно — пункт 3.1, однако нелинейный сюжет должен предусматривать хотя бы несколько концовок или возможность отложить основной квест и немного пожить в мире (хм, дополнительные квесты).

4.2 Основная сюжетная линия. Почему-то во всех рпг у нас основная сюжетная линия исключительно положительная. Заметьте, я не имею в виду элайнмент. К примеру, как не мочи всех в том же фолле, а все равно мир спасем.

У ролевиков-толкинистов же есть понятие «кампания» за зло, за добро, которая зависит от мировоззрения членов партии.

5. Прочее. К примеру, любовная линия или взаимоотношения между вашим героем и кем-то из партии (партия — ваш чар + друзья-товарищи), развивающаяся по ходу игры для лучшего вживания в шкуру. Или то, что каждый персонаж партии тоже

личность, а отнюдь не «юнит» (впрочем, это было бы точнее отнести к пункту 3).

Или какие-нибудь мини-игры в игре (к примеру, M&M 7/8, KoTOR). Всякие такие «мелочи», дополняющие «роль» и игру в целом. Конечно, это весьма схематичное (но довольно правильное) описание жанра РПГ. Очевидно, что Restricted Area, Diablo, Sacred, с данной точки зрения, гибриды action/rpg. Нельзя же считать рпг любую игру, где есть герой и статсы!

Благодарю за внимание. Надеюсь, что вы это хотя бы прочтаете. С уважением, RPG**BCEslaw (kann53@mail.ru)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Всеслав, очень здорово изложено, вот только все сказанное описывает не столько жанр RPG, сколько некую идеальную ролевую систему. Виртуальный мир, максимально приближенный к жизни реальной. Разумеется, не по сюжетной составляющей, а по количеству возможностей и путей развития.

На заре становления ролевых компьютерных игр бытовало мнение (да чего греха таить — и сейчас оно живо), что стоит сделать вот такую сложную многогранную игру, как тема ролевых будет закрыта, ибо лучше уже не сделаешь. Многие разработчики наскоро собрались и двинулись по этому тернистому пути. В результате игропром обзавелся несколькими шедеврами провалами.

Разрабы просто заблудились среди терний игровых составляющих. За деревьями не увидели леса. Слишком много уделяли внимания каждой отдельной детали игры, забыв про самую важную — про клей, на котором любая игра, в частности ролевка, держится. Про геймплей.

Другие же разработчики пошли иным путем. Не переусложняя, делали себе две-три расы, несколько способностей, пяток линейек развития — и получали максимально играбельные продукты. Практика показывает, что геймерам несмотря на то, что очень любят говорить про жутко сложный мир с множеством составляющих, на самом деле этот мир вовсе не нужен. А нужна целостная система, с кото-

рой можно легко разобраться и начать играть.

Мне, например, безумно жаль, что разработчики не придерживаются описанной в письме системы, не забывая при этом о геймплее. Но, к сожалению, удается это единицам. А как бы хотелось...

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Схоластика и софистика в одном флаконе. Что называть RPG — зависит от системы отсчета. Одни уверенно полагают, что RPG это монстрик, построенный на системе уровнем не слабее AD&D. Другим пару скиллов на аркадного перса пришей — и вот уже полноценная ролевка во плоти.

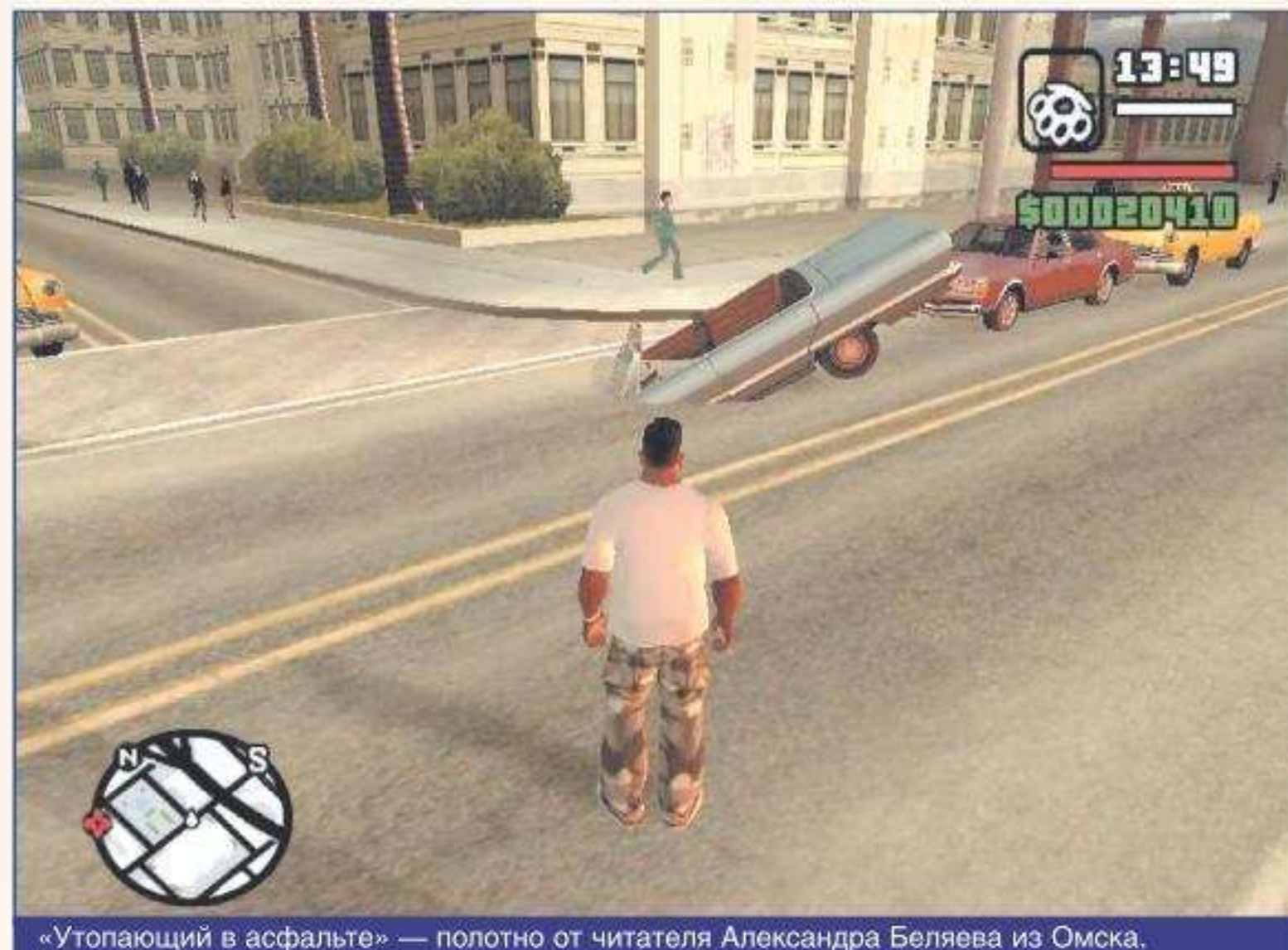
Кто сказал, что ролевая игра это обязательно адский винегрет из безлимитного количества наворотов, максимально приближающих игру к реальности? В назывании это не заложено. Ролевая — значит, отыгрыш роли. Роль отыгрывается и в каком-нибудь спиногрызном килемоле. Например, космического истребителя, аннигилирующего все на своем пути. Поди плохо?!

Что же касается конкретно упоминания жанров в журнале, то мы умело обходим подобные вопросы, называя игры тем жанром, каким его называют сами разработчики. И тут уж, извиняйте, их право делать выбор. Родители решают, как называть ребенка, а не дядя, забежавший на пять минут поменять дитячке подгузники.

ПИСЬМО №1

РЕАЛИИ ИЛИ ФАНТАСТИКА?

Приветствую, глубоко мною уважаемые и горячо любимые Алексей и Светлана! Уже много месяцев я вынашиваю план снова написать вам. И вот после прочтения мною игроманской почты в июльском номере я все же решился. Хочу опять поднять проблему игровых жанров вдогонку письму Николая Светлова. Итак, я хотел бы пойти еще дальше и объявить, что 60% игр являются чистокровными... симуляторами нашей с вами жизни. Может, это и глупо, однако приглядимся внимательнее к выпускаемым играм — и нам станет ясно, что игры



«Утопающий в асфальте» — полотно от читателя Александра Беляева из Омска.

НОВАЯ РУБРИКА!

ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ

В ЭТОМ НОМЕРЕ:
ВЕСЕЛАЯ ИСТОРИЯ МИРА WARCRAFT



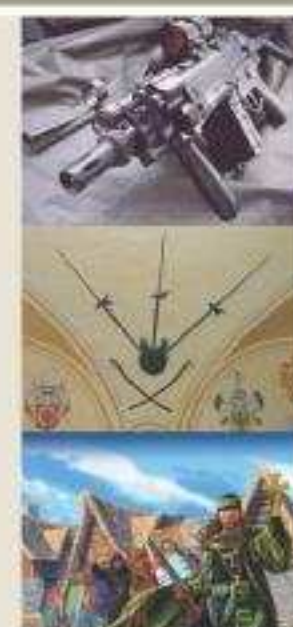
ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКИ

- **FABLE:** РОЛЕВАЯ ИГРА ОТ МОЛИНЕ
- **GUILD WARS:** ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА MMORPG НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
- **МОР. УТОПИЯ:** ИГРА ЗА САМОЗВАНКУ
- **HALF-LIFE:** ВСЕ О ЗАГАДОЧНОМ G-MAN'E
- **NEVERWINTER NIGHTS:** ПОБЕДНАЯ ТАКТИКА МОНАХА



ВОКРУГ ИГРЫ

- **СОВРЕМЕННОЕ ОРУЖИЕ:** АВТОМАТЫ
- **ОРУЖИЕ УШЕДШИХ ВРЕМЕН:** АЛЕБАРДЫ И СЕКИРЫ
- **НОВЫЙ РАССКАЗ** О БЕТА-ТЕСТЕРАХ



СУДЬБА ХИТА:

- **RTS, КОТОРАЯ ЕДВА НЕ ПЕРЕВЕРНУЛА ЖАНР**



208 СТРАНИЦ!

8 ГИГАБАЙТ НА DVD

УМНЫЙ ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



про наш современный мир и быт (или игры исторические) значительно превалируют.

Изначально мы уходим с головой в игры, поскольку нам не хватает простора, мы хотим стать кем-то, кем в реальной жизни не станем. Хотим почувствовать то, что в реальности почувствовать порой не в состоянии (радость завоевания всего мира, например). И нам предлагают игры про нас самих... The Sims 2, Counter-Strike, Civilization, Grand Theft Auto — этот ряд можно продолжать без конца. Причем я не хочу сказать, что, к примеру, не уважаю ту же самую «Цивилизацию», «Контру» и других. Да, конечно, мало кто из нас сможет стать президентом, мало кто сможет стать мафиози (по крайней мере, хотелось бы надеяться), но это же игры про нашу реальную жизнь!

Другое дело — игры фантастические. Такие игры я лично очень ценю. Хотя бы тех самых «Рейнджеров». Полет фантазии не ограничен совершенно ничем. Будь кем хочешь... Я не призываю отказаться от «реальных» игр. Я не призываю быстрее покупать и играть в фантастические игры. Просто реальность — она вон, за окном. А вот миры, в которые никогда не попадешь и никогда в жизни не исследуешь, — находка.

Интересно, что вы думаете?

П.С. Данное письмо не имеет никакой пропагандистской цели, лишь скорбь по отсутствию игр таких, в которых хотелось бы «жить» и «застревать» надолго...

С уважением, постоянный читатель Геннадий aka b@r\$ik (ogg_barsik@mail.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Свои плюсы и минусы есть как у фантастических, так и у игр, близких к нашей с вами реальности. Фантастика манит своей необычностью, но тут разработчикам важно не переборщить. Если создать совсем уж непривычное для игрока окружение, то проект вряд ли получится успешным. Все-таки игры — это в той или иной степени отражение реального мира, и если основные его элементы будут неузнаваемыми, то мало кто в такое творение сядет играть. Представьте себе, скажем, симулятор битв плазменных капсул в полном вакууме. Фантастика? Несомненно. Но на эк-

ране только выстрелы и пустое пространство: так выглядели стрелялки много лет назад.

Куда интереснее сражаться, скажем, над поверхностью планеты (первый узнаваемый элемент), пилотируя футуристический истребитель (аналог самолета — второй узнаваемый элемент), звуки желательны взять от реального оружия (третий узнаваемый элемент), физику сделать приближенной к земной (четвертый узнаваемый элемент) и так далее.

Играю про реальность, с одной стороны, проще: элементы, которые надо смоделировать, можно пощупать руками, иногда просто выйдя на улицу. С обычностью для игрока тоже проблем не возникает, ведь почти все элементы игры он либо использует в жизни, либо многократно наблюдал по телевизору, в кино, через интернет, в конце концов. Но тут тихо подкрадывается другой хитрый зверь, который называется детальность окружения. Поскольку игрок постоянно имеет в жизни дело с предметами, которые фигурируют в «реальных» играх, то и знает он об этих предметах крайне много. Умеет подмечать самые мелкие детали. А значит, нужно моделировать мир и его законы с максимальной достоверностью: чуть схалтуришь — и вот уже игроки воротят нос, не желая играть в твоё творение. То ли дело в фантастических играх, там можно свободно фантазировать (в разумных пределах, разумеется).

ПИСЬМО №2

ИГРОВОЕ БЕЗУМИЕ

Привет «Игромания». Я геймер со стажем и играю уже, наверное, более десяти лет. Начинать еще со спектрумов, затем перекинулся на приставки первого поколения, затем появился XP, ну а потом подошло время первой «трехи». Отчаянно рубился в варик и морталкомбат, проблем не знал. Но годы шли, игр выходило все больше, времени на них, соответственно, тоже уходило порядком, и вот настал момент, когда уже почти весь мой день уходил только на игры. И я начал чувствовать, что буквально схожу с ума. Шарики начали заезжать за ролики. Я сажусь за новую игру и не могу оторваться. И это совсем даже не привязанность.

Я буквально физически ощущаю, что не могу встать из-за монитора. Что если я



Командный заезд от Дмитрия aka Zenitovets.

встану, то со мной обязательно случится что-то нехорошее, а я не хочу, чтобы это со мной случилось. Мне кажется, что если я пройду новую игру, то ничего нехорошего со мной не случится. Но выходят все новые и новые игры, и этому нет конца. Я знаю, что вы мне скорее всего не ответите (этого я, кстати, тоже боюсь), но решил написать. Очень жду вашего ответа. Ваш Антон Горин (г. Ростов-на-Дону).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Привет, Антон. Первое, с чем тебе однозначно стоит разобраться, чего именно ты боишься. Нельзя ведь просто испытывать некий неопределенный страх: так уж человек устроен, что он всегда боится чего-то конкретного. И если этого чего-то нет в реальном мире (совсем нередкая ситуация), то человек боится неких конкретных вещей, которые воссоздает в своем воображении. Путь к победе над своими страхами практически всегда кроется в поиске первоисточника, откуда страхи возникли. Как только ты поймешь, чего именно боишься и (самое главное!) почему ты это делаешь, со страхом будет справиться совсем не сложно: скорее всего он сам пройдет.

Поэтому выбери свободное время, сядь удобнее в кресло, завари себе чашку отличного кофе и просто начинай вспоминать. Когда ты начал бояться в самый первый раз. С чем это было связано. В какие моменты страх отпускал тебя (ведь не можешь же ты бояться каждую минуту). Мысленно проследи путь развития и нарастания своей боязни. Прodelывай это упражнение несколько дней подряд. С большой долей вероятности проблема отступит на второй план, а то и вовсе исчезнет. И в любом случае обяза-

КОНКУРС «ПОПУГАЙ СТАРПОМА»

В то время как подведение итогов конкурса «Жанровый винегрет» подходит к концу и мы только готовимся опубликовать список победителей, конкурс на везение, проходящий под лозунгом «Попугай Старпома», успешно завершился. Как ни странно, но идеально точно угадали, что за попугай живет у меня дома, лишь пять наших читателей. И это при том, что ответов пришло более пятисот. Что ж, уважаемые, плачевно, что вы так плохо знаете орнитологию и на-гора выдаете версии вроде «краснохвостый какаду», «жемчужный арлекин», «толстоногий казуар» и прочие «лжелопатоносые жако». Таких попугаев в природе не существует. А вот розовощекий неразлучник (если забыть на время о правилах русского языка, то розовощекая неразлучница), который успешно проживает у меня вот уже скоро десять лет, существует, да еще как.

Птаху вы можете лицезреть на фотографии, а приз в виде новенького шерстяного тельника (привезенного, кстати, в прошлом году из Архангельска) и отличной красной банданы (тут уж, извиняйте, столичного разливу) уже отправился меткой посылкой в г. Самару к Игорю Турлееву, который оказался первым, приславшим верный ответ.





ПРАВИЛА ХОРОШЕГО НАМЫЛИВАНИЯ

Начну без приветствия... потому что уже все нервы измотал (и трафик на месяц в придачу). Нервы они такие — сегодня нормально, а завтра... Вопрос... да нет, думаю, и не вопрос уже, а мольба. Крик души, понимаете ли. Писем наотправлял кучу. С картинками и еще много с чем там. И постоянно какая-нибудь ерунда получается: то письмо назад вернется (что-то на английском), что вроде как не дошло письмо. А трафик-то все. Тю-тю! Может, это я не туда шлю или еще что? В общем, просьба у меня ужасно нужная, а то я больше не могу так. Уже даже стимул пропадает писать. Писем 8—10 уже посылал. А хоть бы хны. Напишите (очень прошу) список (полный) всех ваших e-mail'ов. И чтобы было понятно, что куда (к примеру: mail@igromania.ru — для писем на тему bla bla bla... и т.д.). Вечный читатель — Илюха Коростелев.

Bloody Romero (ilyuhak@mail.ru)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Если пальнуть из ружья по воробьям, то хотя бы одного обязательно пришибешь. Не уйдет! Но большая часть, конечно, сделает крылья. Несмотря на то что все «мыла» рубрик есть в журнале, мы регулярно сталкиваемся с проблемой, когда письма, которые должны приходиться на одни ящики, приземляются совсем на другие.

Поскольку в вашей, дорчитатели, умственной продвинутости и интеллектуальной состоятельности я не сомневаюсь — ведь правильно? — то получается, что имеет место быть путаница. И это уже понятно. С кем не бывает?! Ну ошибся человек, метнул письмо не по адресу. А раз накладки случаются, то надо их забарывать. Потому я наделен полномочиями прояснить ситуацию раз и навсегда. Внимайте и не лебезите потом, что вам не говорили. Ниже приведен список всех доступных простым смертным почтовых ящиков «Игромании». С комментариями...

mail@igromania.ru — главный почтовый центр «Игромании». Именно на этот ящик необходимо слать вопросы для рубрики «Почта», чтобы мы со Светланой их изучили, оценили и приговорили к ссылке на дне корзины для мусора или к почетному опубликованию в журнале. Сюда же надо засылать мегаинтересные картинки, а также всевозможные опусы вроде рассказов и стихотворений. Ссылки на ваши личные странички для «Мы в Сети» — тоже сюда.

mania@igromania.ru — ящик, что называется, за жизнь. Общежурнальная почта, которую изучают почти все редакторы «Мании».

ak@igromania.ru — «мыло» самого главного человека в редакции — главреда Александра Кузьменко. Проверяет почту редко, но метко. Беспокоить можно только по самым животрепещущим вопросам и не удивляться, если не ответит. У него и без писем работы хватает.

gamezone@igromania.ru — e-mail рубрики «CD-мания». Сюда можно присылать ваши работы, которые вы хотели бы разместить на наших дисках. Например, карты, моды, модели... Авторство надо упоминать в обязательном порядке. Так что если хотите добрать популярности — вам сюда. Степан Чечулин обеспечит вам скачок в светлое завтра.

cdmania@igromania.ru — еще один e-mail рубрики «CD-мания». Предложения, пожелания, проблемы...

rs@igromania.ru — рубрика Rulezz&Suxx. Замечания по играм, комментарии по статьям в журнале — все это сюда. Авторы раздела регулярно изучают корреспонденцию.

video@igromania.ru — рубрика «Видеомания». Если у вас есть какой-то суперклассный ролик или хотя бы ссылка на него, то можете поделиться ими с постоянным ведущим раздела Антоном Логвиновым. Плюс, очень интересны ваши мнения по рубрике, предложения по развитию, гениальные идеи...

games@igromania.ru — ящик раздела «Горячая линия: игры». У вас есть вопрос по какой-то игре, на который вы никак не можете найти ответ? Задавайте его нам. Только помните, что вопрос должен быть интересен всем. Если он интересен только вам, то в журнале на него скорее всего не ответят.

hard@igromania.ru — рубрика «Железного цеха». Николай Арсеньев и Ко регулярно проверяют ящик и отвечают на все ваши вопросы и предложения по статьям и обзорам.

hot-line@igromania.ru — «Горячая линия: железо». Все вопросы

по начинке вашего компьютера, по сбоям в работе и апгрейду шлите сюда. Неугомонный Дмитрий Горячев, человек-скала, каждый номер отбирает самые актуальные темы и освещает их в журнале!

soft@igromania.ru — рубрика «Полезный софт». Игорь Варнавский окучивает ящик почти каждый день. Комментарии по статьям и предложения, о чем бы таком еще рассказать, рассматриваются.

internet@igromania.ru — почта «Интернета», включая «Игру в онлайн». Дельные замечания, предложения и вопросы по опубликованным в номере статьям — принимаю лично я, Алексей Макаренков. Ящик проверяется в среднем раз в неделю, так что не удивляйтесь, если вам не ответили сразу.

urls@igromania.ru — сюда необходимо слать разнообразные интересные ссылки на различные сайты в интернете. Есть шанс выиграть приз. Подробнее читайте в статье «Интересное в Сети» раздела «Интернет».

gamedev@igromania.ru — эпицентр всех игростроевских направлений нашего журнала. Интересуетесь «Вскрытием», «Мастерской» и «Самопалом»? Попали по адресу. Забегайте на огонек. И помните, что рубрике «Игрострой» всегда требуется подпитка новыми авторами. Спецов в этом деле ой как мало! Володя Болвин, Костя Артемьев и я собственной перцовой — постоянно проверяем почту.

kodex@igromania.ru — «мыло» «КОДекса». Сюда шлите все найденные в играх пасхалки, заодно получайте призы. Подробнее — на страницах рубрики.

cybersport@igromania.ru — почтовый ящик «Киберспорта». Всем «отцам» и «папкам» посвящается.

special@igromania.ru — постоянный адрес рубрики Special. Если у вас есть пожелания, предложения или не дай бог критика, касающаяся «Специальных репортажей», «Форума разработчиков», «Жизни замечательных разработчиков», «Игрового кино» или каких-либо иных материалов рубрики, милости просим присылать послания на данный адрес.

vnecomp@igromania.ru — связь с рубрикой «Вне компьютера» и ее постоянным ведущим Николаем Пегасовым.

humor@igromania.ru — почта «Юмора». Если знаете интересный новый компьютерный анекдот или историю, не держите в себе. Лопнете! Шлите нам, а мы опубликуем, чтобы все посмеялись.

И в завершение информация для тех, кто хочет попробовать себя в роли автора. Прежде чем слать нам свои опусы и нетленки, обязательно зайдите на www.igromania.ru/?job, где приведена подробная информация, как можно стать автором «Мании». Материалы, высланные в какой-либо иной форме, с большой вероятностью рассмотрены не будут.

Также не забывайте, что тему (Subject) письма лучше писать на русском и что нужно писать обязательно. Письма с непонятно написанной темой или совсем без темы рискуют быть удаленными еще на сервере.





тельно смени на время род занятий. Игры хороши в меру, а невозможность отказаться от них часто связана с отсутствием в жизни еще каких-то мощных стимуляторов. В качестве отличной альтернативы компьютерным забавам подходят спорт, работа и активный отдых в кругу друзей. На фоне положительных эмоций, которые ты будешь испытывать, все страхи перед компьютерными играми и тем более страх сойти с ума отступят на второй план.

Ну а в качестве профилактической меры можно обратиться к психотерапевту.

ПИСЬМО №3

ОТКРОВЕНИЯ

Здравствуй, Светлана! Вот читаю «Игроманию» уже довольно давно и знаю, кто какой университет окончил, какую музыку предпочитает, в какие игры играет и т.п. А вот о тебе, дорогая Светлана, не знаю почти ничего. Поэтому, если тебя не затруднит, ответь, пожалуйста, на эту небольшую анкету, чтобы читатели узнали тебя получше.

1. И.Ф. (глупый вопрос, но все же).
 2. Каково твоё образование.
 3. Любимое направление в музыке.
 4. Любимый жанр игр.
 5. Любимый жанр фильмов.
 6. Любимый писатель.
 7. Что тебе нравится в людях?
 8. А что не нравится?
 9. Опиши себя в двух словах.
- Заранее спасибо. Анархист Димас (purgen99@mail.ru).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Не уверена, что ответы на подобные вопросы позволяют узнать человека лучше. Скорее даже наоборот: однозначный ответ на неоднозначный вопрос формирует несколько превратное мнение у «анкетированного». Но раз подобные вопросы возникают (а данное письмо не единственное, но лишь максимально насыщено вопросами), то отвечу.

ФИО: Светлана Викторовна Померанцева.

Образование: Высшее.

Любимая музыка: Предпочитаю классику (Моцарт, Чайковский), спид-метал (DM, BG), кельтский фолк. Иногда под настроение слушаю отечественный рок.

Любимый жанр: Пожалуй, action от первого лица. Сейчас активно играю в BF2 (Алексей подсадил), до этого чаще рулила в UT2004 и

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но... Далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите ниже следующий текст.

— Заголовок письма должна быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно продемонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное письмо, заподозрив, что это спам или вирус. В частности — стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос Игромании: мне надоели компьютерные игры!»** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто **«Игры и их влияние на психику»** (из контекста понятно, что это не спам).

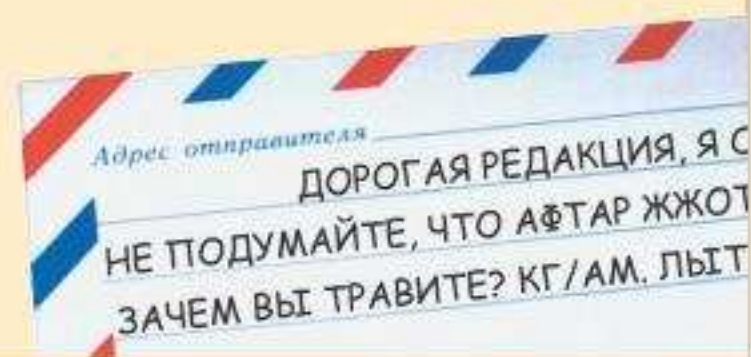
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень

интересную тему (на ваш взгляд), пролистайте 3-4 последних номера журнала и проверьте, не обсуждался ли уже этот вопрос в «Почте».

— Сам текст письма по объему должен быть не менее 100 символов и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Но это сложно. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за большого объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите **«Рассказ читателя»**.

— Форум «Почта журнала». На игроманском форуме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в журнале письма. Там же можно задать вопрос Светлане и мне. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



Painkiller, но также часто играю в квесты и адвенчуры. Grim Fandango прошла больше десяти раз. Еще очень нравятся детские аркады, но это только в рабочий перерыв, чтобы отвлечься.

Любимые фильмы: Банально звучит, но мелодрамы. И если кто-то сомневается, то сообщают: да, женской половине человечества в подавляющем большинстве именно они нравятся, хотя мужской половине этого категорически не понять. Ну и, конечно же, люблю комедии и все «Звездные войны».

Любимый писатель: Даже если очень постараться — одного не выберу. Нравятся очень многие.

Нравится в людях: Свобода мысли нравится, сила характера, сочетающаяся с умением идти на компромисс и создавать общую правду. Люблю людей целеустремленных, но не забывающих при этом о друзьях.

Не нравится в людях: Не люблю глупость во всех ее проявлениях. В особенности людей, которые сами ничего не делают, но с удовольствием негативно отзываются о том, что делают другие. Эдакая порода «вольных комментаторов» — бесполезных и часто крайне вредных людей, от осознания собственного бессилия они часто все же находят в себе силы, чтобы причинить немало зла окружающим.

В двух словах: Уверены, что именно в двух? Ну что ж. «Люблю жить». Точка.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Очередная обложка «Мы в Сети» умело заряжена целыми тремя вашими нетленными творениями в жанре хомякостроения и порталосозидания. Продолжайте бомбардировать



Темные эльфы тоже любят побегать с джедайским мечом! Игра — Sacred, автор — ragivort2005 (ragivort2005@yandex.ru).



ровать нас своими шедеврами — на данный момент вместо потока имеет место лишь жиденький ручеек, из которого по крупицам приходится выуживать лучшие варианты. Меж тем нам не верится, что наша читательская аудитория настолько пассивна в жанре HTML. Напоминаем, что:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. <http://den-gta.narod.ru> — весьма неплохой сайт, посвященный от кончика носа до изгиба хвоста играм серии GTA. Свежие моды (в частности, автора сайта), программы, скины, секреты, транспорт, скины транспорта, статьи (как пользоваться программами для GTA), патчи.

2. www.redalert3.net.ru — бессмертная серия C&C в своем виртуальном воплощении (реализация одного из наших читателей). Все о Generals, Zero Hour, Renegade, Yuri Revenge, Red Alert 2, Firestorm, Tiberian Sun. Авторские моды и карты. Скриншоты. Фан-арт.

3. <http://hiot.spb.ru> — дабы не вдаваться в эпистолярные экзерсисы, описывая данный сайт, просто процитируем авторов: «Молодой, постоянно эволюционирующий (как по функциональности, так и графически, и по количеству материалов) сайт русского Варкрафт-клана HiOT, недавно появившегося на просторах Европейского сервера Battle.Net. У нас



«Пинок Зидана» за авторством читателей Романа и Рамиса.

есть форум, молодые авторы пробуют себя в написании статей про игры, мы обсуждаем реплеи игр своих мемберов, которые может закатать на сайт любой желающий, и просто весело общаемся. Добро пожаловать!».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

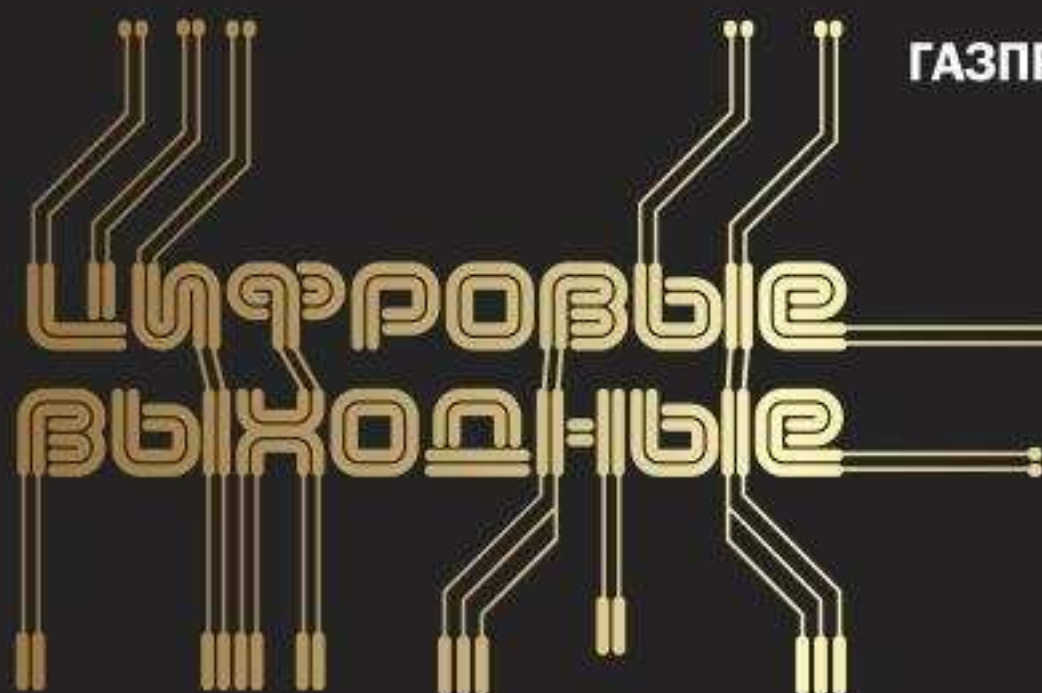
Вот и закончился еще один выпуск «Почты». В следующем номере, как уже сказал Алексей, мы опубликуем победителей конкурса «Жанровый винегрет», а вы тем временем уже начинайте морально готовиться к следующему сюрпризу, который уже не за горами: подготовка идет полным ходом.

Кстати, уж коль скоро конкурс «Попугай Старпома» уже закончен, потихоньку от владельца птички сообщу, что эта пернатая подруга жутко кусачая (признает только хозяи-

на) и кричит так, что хоть берушами запасайся. Поэтому вдвойне рада за того, кто смог на ее угадывании получить замечательную теплую (как раз к зиме) тельняшку и бандану. До следующего номера.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

Почта просвистела, как пуля у виска, не причинив никаких серьезных повреждений, но оставив после себя неизгладимые впечатления. Запечатленные на бумаге мысли достойно отражают позицию их авторов. Соглашаться же с ней или нет — личное дело и обязанность каждого уважающего себя геймера. Прощаюсь с вами до следующего номера, в котором, надеюсь, воспламенение извилин огнем интересных вопросов пройдет еще более удачно. ■



ГАЗПРОМ-МЕДИА и MOSCOW BRAND EVENTS
представляют



...Для личной встречи с каждым покупателем

22—25 ДЕКАБРЯ 2005г.
Москва «Крокус-Экспо»

РАЗВЛЕКАТЬСЯ

УЗНАВАТЬ

ПРОБОВАТЬ

СРАВНИВАТЬ

ВЫБИРАТЬ

ПОКУПАТЬ



Что-то совершенно новое для Ваших покупателей:
Шоу-программа готовится лучшими специалистами страны...

Интерактивная зона для больших мальчиков • Фотозал
Fashion зона для девушек • Детская игровая зона
Музыкальный зал • Мобильная зона • Домашний кинотеатр
Кибер-кафе • Спорт-бар

Первое в России шоу цифровой
и мобильной техники
для конечного потребителя

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ!

Организаторы: Moscow Brand Events
тел. (095) 514 1370, доб. 1022, 1027
E-mail: dw@expoee.ru

Генеральный партнер: **intel**

Генеральный Интернет-партнер: **Yandex**

Генеральные информационные партнеры: **Digital mobile**

Интернет-спонсоры: **Мобильный форум** **Cellular News** **3D NEWS**

Информационные спонсоры:

Цифровые КАМЕРЫ

DVD

СТРАНА ИГР

MC

ИГРЫ

Stuff

Мир ПК

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

www.digitalshow.ru

DVD

ИГРЫ

ФОТО

ИГРЫ

ИГРЫ

ИГРЫ

ИГРЫ

ИГРЫ

ИГРЫ

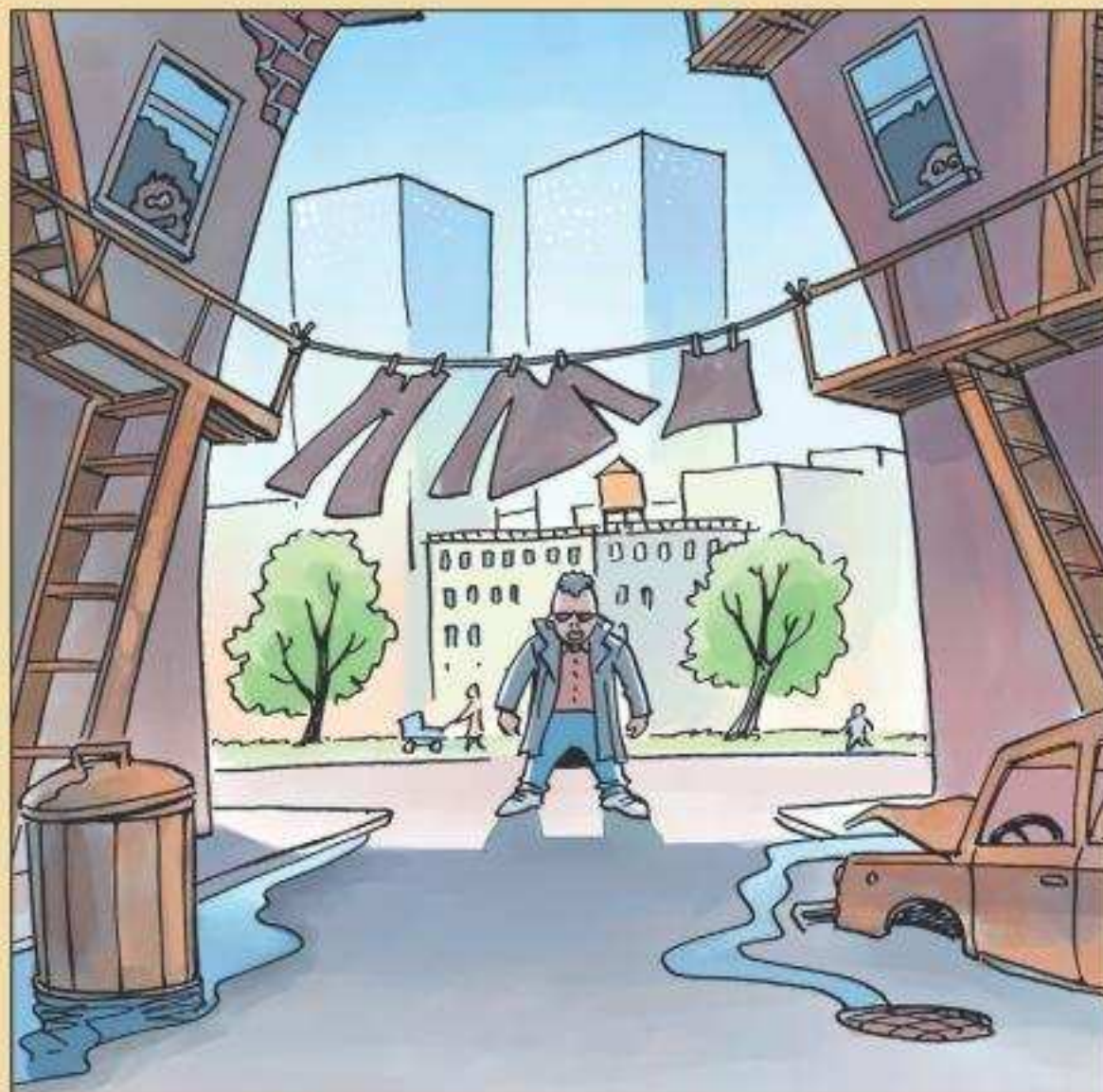
ИГРЫ

ИГРЫ

ИГРЫ

ИГРЫ

ИГРЫ



Нет насилию в компьютерных играх!

Летнее солнышко ласково светило с лазоревых небес, на газонах сочно зеленела трава и пестрели большие яркие цветы, в воздухе порхали разноцветные бабочки и звенели веселые трели птичек. Джон Блэк окинул взглядом пейзаж, проверяя, не подкрадывается ли кто-нибудь, в последний раз проверил снаряжение и боеприпасы и решительно двинулся вглубь бандитского квартала.

По сторонам потянулись глухие обшарпанные стены, размалеванные граффити уличных банд, ржавые пожарные лестницы, проволочные сетки каких-то заборов, обгоревшие остовы машин и опрокинутые мусорные баки. Джон достал красный мел и исправил несколько орфографических ошибок в настенных надписях. Навстречу ему попались трое подозрительного вида чернокожих парней в куртках с капюшонами. Они окинули Джона внимательными взглядами, но ничего не сказали и двинулись дальше. Как видно, заработанная им на предыдущих этапах репутация делала свое дело. Но Блэк не расслаблялся. Держа руку в кармане, он вгляделся во мрак подворотни справа. Из темноты выступила длинная фигура в плаще и шагнула вперед.

— Эй, парень, — хрипло окликнула фигура, — кайфануть не хочешь?

— А что за товар? — изобразил заинтересованность Джон.

— Товар отменный! — жарко зашептал пушер, демонстрируя гнилые зубы. — Первый сорт, без фуфла! Чистейший порошок, я не из тех, кто туда соль или соду досыпает! Вот, сам попробуй! Такой кайф! — он оттянул полу плаща и вытащил из бездонного внутреннего кармана тугой пакетик, набитый белым порошком.

— Угу... — Блэк взял пакетик в руку, прикинул на вес. — Скажи, а подросткам ты это тоже толкаешь?

— А чо я? — набычился пушер, теряясь от его строгого тона. — Все так делают... Жить на что-то надо...

— Ну конечно, — язвительно кивнул Джон. — Тебе надо жить, и ты не придумал ничего лучше, чем продавать сахарную пудру несовершеннолетним. А как будут жить они, ты подумал? Ты подумал о детях, у которых по твоей милости будет кариес?!

Пушер что-то пискнул и попятился в подворотню, но Блэк уже крепко держал его за плащ.

— Значит так, — объявил Джон, глядя в бегающие глазки. — По-хорошему, конечно, надо сдать тебя копам, но у меня сейчас есть дела поважнее. Поэтому я могу тебя отпустить, если скажешь, на кого работаешь.

— На Джека Бормашину... — выдавил из себя пушер.

— На зубного врача, — удовлетворенно кивнул Джон. — Я так и думал. Ладно, вали. Но если ты еще раз мне попадешься за этим делом...

— Больше никогда, мистер! Честное-пречестное слово! — воскликнул торговец дурью, скрываясь во мраке.

Джон зашагал дальше. Улица окончилась тупиком, уперевшись в глухой бетонный забор. Блэк расчехлил свое снаряжение. Арбалет бесшумно забросил стальную «кошку» на гребень стены, и Джон, подергав за трос, полез наверх. Через несколько секунд он уже приземлился по другую сторону

забора. И тут же увидел двух здоровенных псов в шипастых ошейниках, мчавшихся напрямик к нему.

Но к этому он был готов. Сунув руку в подсумок с боеприпасами, он швырнул каждой собаке по косточке. Псы остановились, виляя хвостами, и принялись за еду. Джон перебрался через какие-то ящики и нырнул в узкий переулочек, куда не выходило ни одно окно. Он уже почти достиг выхода, когда интуиция заставила его обернуться. Так и есть — за ним гнался третий пес, самый здоровенный из всех.

Блэк сунул руку в подсумок и с ужасом понял, что косточки закончились. Он бросился бежать, но пес настиг его в два прыжка. Джон затаил дыхание, понимая, что сейчас произойдет. Ну конечно — пес положил передние лапы ему на плечи и принялся лизать в лицо!

— Фу! Плохая собака! Фу! — отбивался Джон, понимая, что с каждым лизком теряет очки. У выхода из переулочка он заметил валявшуюся на земле бейсбольную битку. Очень кстати, только бы добраться... Буквально волоча на себе собаку, он сделал еще несколько шагов и схватил битку. Помахав ею перед носом пса, Джон бросил ее в другой конец переулочка. Пес радостно побежал за «палочкой», а Блэк получил возможность удрать.

Завернув за угол, он оказался перед фасадом здания, выглядевшего куда более rispetably, чем другие дома квартала. Вход заслонял внушительный бритоголовый детина в смокинге и галстук-бабочке.

— Добрый день, сэр, — сказал детина. — Меня зовут Громила Боб. Я могу вам чем-то помочь?

— Скажите, пожалуйста, — осведомился Джон, — это резиденция Большого Босса Мафии?

— Совершенно верно, сэр.

— Спасибо, сэр. В таком случае могу я попросить вас пропустить меня внутрь?

— Можете, сэр, — ответил Громила Боб, не двигаясь с места.

— Пропустите, пожалуйста, меня внутрь, сэр, — попросил Джон.

— Не могу, сэр, — вздохнул Громила. — Мне очень жаль, но я, некоторым образом, охранник Большого Босса Мафии и не должен пускать к нему чужих. Ничего личного, сэр. Это моя работа, вы понимаете.

— Но дело в том, что мне очень нужно войти, — заметил Джон.

— Даже и не знаю, что вам сказать, сэр, — смущенно поскреб пятерней в затылке Громила. — Может быть, вам прийти в другой раз?

— А в другой раз вы меня пропустите? — спросил с надеждой Джон. Хотя вообще-то он надеялся выполнить миссию сегодня.

— Нет, сэр, — вздохнул Громила еще более печально.

— В таком случае, сэр, при всем моем уважении я вынужден вступить с вами в единоборство.

— Как вам будет угодно, сэр, — развел руками Громила.

— С вашего позволения я нанесу удар первым, — не стал терять инициативу Джон. — Вашингтон.

— Нью-Йорк.

— Канзас-Сити.

— Индианаполис.

— Сан-Франциско.

— Орегон.

— Прошу прощения, сэр, но Орегон — это штат, а не город.

— Эээ... — задумался Громила. — Ну тогда Онтарио.

— К сожалению, сэр, Онтарио — это озеро.

— Ммм... — густо покраснел Громила. — Сейчас, сейчас... Оклахома!

— Мне искренне жаль вас разочаровывать, сэр, но Оклахома тоже штат.

— Эээ... ммм... — Громила устремил взор куда-то внутрь себя. — Я знаю, знаю... сейчас я вспомню...

Пока он это бормотал, Джон бочком обошел его и проскользнул в дверь.

За дверью обнаружился извилистый коридор, который за первым же поворотом разветвился на трое. Джон выбрал левый и вскоре уперся в очередную развилку. Он понял, что очутился в лабиринте, найти дорогу в котором без карты будет непросто. Некоторое время он блуждал по полутемным коридорам, озираясь по сторонам, пока впереди не послышались тяжелые шаги. Блэк едва успел отбежать назад и спрятаться за угол.

Шаги, однако, приближались. Джон понял, что встречи не избежать, и приготовился. Ждать пришлось недолго: из-за угла показалась здоровенная туша, облаченная в доспехи весом с небольшой бронетранспортер. Надежда Джона проشمыгнуть мимо, пока туша будет вписываться в разворот, не оправдалась: броненосец затормозил на удивление резко — как видно, физическая модель все же была не так хороша, как рекламировали, — и его непропорционально маленькая голова уставилась на непрошенного гостя свинными глазками.

— Добрый день, сэр, — поспешно сказал Джон.

— Кто такой? — рявкнул в ответ броненосец.

— Джон Блэк, — широко улыбнулся Джон.

— Тебе чего здесь надо? — туша грозно надвинулась.

— Карту лабиринта, — честно ответил Блэк.

— Не дам, — ответил броненосец после непродолжительной задумчивости.

НОВАБРЬ

7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27

ИП
МАХИД

БЛИЦКРИГ

Разработчик: Nival Interactive • Издатель: 1C



D.V. ENT Dr. Vengeance

НОЯБРЬ

7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

ИГРОВАЯ
МАНИА

Разработчик: GlyphX Games • Издатель: Majesco Entertainment

— Почему? — любопытно спросил Джон.
 — Во-первых, потому, что ты — посторонний, а мне положено охранять Большого Босса от посторонних, — рассудительно пояснил броненосец. — А во-вторых, если я отдам тебе карту, то как я сам отсюда дорогу найду?
 — Логично, — признал Блэк, — но я знаю кодовое слово.
 — Какое?
 — Пожалуйста.
 Свиноглазая рожа расплылась в улыбке.
 — Что ж ты сразу не сказал? Держи карту.
 — Спасибо, — поблагодарил Джон и, развернув карту, побежал вглубь лабиринта.

Броненосец, немного подумав, устремился было за ним, но быстро отстал. С картой дела пошли лучше. Джон благополучно преодолел лабиринт, избежав опасных ловушек (в одном месте его чуть не облили чернилами и еще в двух он мог упасть, зацепившись за натянутую над полом проволоку), и вышел в коридор, ведущий прямо к лифту. Двери лифта, однако, охранял зловещего вида японец с приколотым к кимоно бэйджем «Якудза, Инк.» Взгляд его узких глаз с быстротой самурайского меча метнулся в сторону Джона.

Теперь все решали быстрота и меткость. В долю секунды Блэк выхватил и изящным броском послал в полет свое метательное оружие. Брюшюра «Насилие — это не способ решать проблемы!» со свистом рассекла воздух и вонзилась японцу точно между пальцами правой руки. Он немедленно приступил к чтению и уже минуту спустя беспрепятственно позволил Джону войти в лифт.

Блэк поднимался на лифте, но знал, что расслабляться рано. И точно: едва двери открылись, он оказался нос к носу с накачанной девицей, затянутой в черную кожу с шипами и балансирующей на шпильках пятнадцатидюймовой длины. Девица раскручивала над головой боевой веник, заляпанный чем-то красным (надо полагать, кетчупом). Ужасная Лиззи Диззи, личная уборщица и телохранительница Большого Босса Мафии! Но Джон и тут не растерялся. Молниеносным движением он вручил ей букет цветов, а затем, прежде чем она успела опомниться, довершил дело двумя коробками конфет.

— Босс у себя, — промурлыкала Лиззи, отпрыгивая в сторону.

Теперь оставались сушие пустяки — преодолеть личного секретаря Большого Босса у входа в кабинет. Секретарь был плешив и худ, и вид имел самый цивилизованный, но Джон знал, что это сертифицированный маньяк.

— Простите, сэр, вам назначено? — осведомился секретарь, зловеще поигрывая маникюрными ножницами.

— Да, конечно, — невозмутимо ответил Джон.

— Позвольте узнать ваше имя?

— Позволю: Джон Блэк.

Секретарь открыл кожаную папку и сверился с подколотым туда листом бумаги.

— Прошу прощения, сэр, но вас нет в списке.

— Как это нет? — удивился Джон. — Дайте посмотреть.

Секретарь с готовностью протянул ему папку. Блэк сфотографировал список гостей Большого Босса, а затем ткнул пальцем в одну из строчек:

— Ну как же, вот он я!

— Да, но здесь написано «Пит Уайт», сэр, — заметил секретарь, как бы между прочим щелкнув ножницами.

— Опечатка, — объяснил Джон.

— Ааа, — секретарь поскущел и убрал ножницы. — Прошу прощения, сэр. Проходите.

Что Джон незамедлительно и проделал. Большой Босс сидел в бронежилете за бронестолом и поковырял бронесигарой.



— Большой Босс Мафии! — торжественно воскликнул Джон, запирая за собой дверь. — Я пришел положить конец твоим преступлениям!

— В самом деле? — осведомился Большой Босс, перекидывая сигару в противоположный уголок рта.

— Да! Я пришел сообщить тебе, что ты поступаешь плохо! И тебе должно быть стыдно!

— Хм... — на лице Большого Босса отразилось смущение.

— Нарушать закон — это нечестно! — развивал наступление Джон, чувствуя, как с каждой фразой набирает очки. — Все добропорядочные граждане Америки смотрят на тебя с осуждением!

— По-моему, ты сгущаешь краски, — пробормотал Большой Босс, но видно было, что его защита уже прорвана.

В этот момент позади послышался топот, и кто-то крупногабаритный принялся ломиться в кабинет.

— Но даже для тебя не все еще потеряно! — поспешно перешел к заключительной части Джон, с опаской оглядываясь на вздрагивающую под ударами дверь. — Ты еще можешь извиниться и начать честную жизнь!

— Правда? — с надеждой спросил Большой Босс. В этот момент дверь с хрустом слетела с петель.

На пороге, тяжело дыша, стоял Громила Боб.

— Оклахома-Сити! — торжественно провозгласил он.

— Джонни, сынок! — донесся в наступившей тишине голос из другого мира. — Хватит играть, в школу опоздаешь!

— Сейчас, ма! — ответил с досадой Джон, лихорадочно пытаясь вспомнить какой-нибудь город на «И». В этом месте записаться не дадут, если выйти из игры сейчас, придется снова начинать от входа в кабинет...

— Джон, твою мать! Ты слышал, что тебе мама сказала?! Сейчас же бери в охапку свою черную задницу и тащи ее в эту гребаную школу, пока по этой хреновой улице еще можно пройти!

— Ладно, блин, иду! — Джон раздраженно долбанул Esc и стащил с головы виртуальный шлем. Когда мать начинает сердиться, с ней лучше не спорить — целее будешь. Тем более что она права. Пока что за окном щелкали лишь редкие одиночные выстрелы (большинство членов уличных банд отсыпалось после ночных разборок), но скоро к школе без танка не доберешься. А на танк у семьи не было денег.

Джон надел бронежилет, каску, подумал, что лучше взять в школу — «Магнум» или «Песчаный орел», и решил, что не помешают оба. Распихав по карманам патроны, он надел ранец (какая-никакая, а дополнительная защита спины) и спустился на первый этаж. Миссис Блэк уже поджидала его у выхода, пристегивая подствольник к M16.

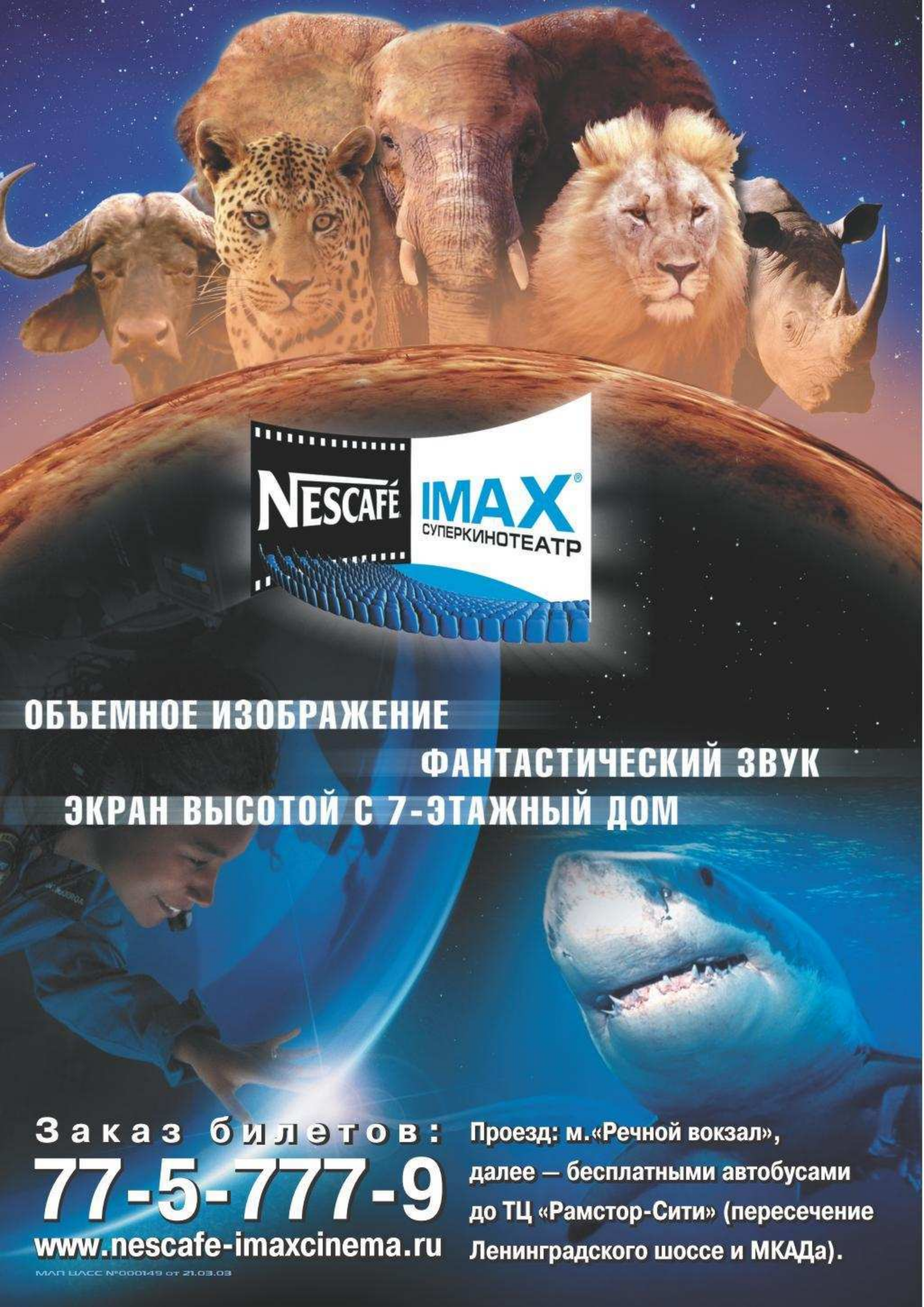
— Давай, малыш, я прикрою, — сказала она, осторожно выглядывая в дверную щель. — Короткими перебежками до угла, потом за грузовик. И смотри, не вздумай покупать травку в подворотне! У них фуфло, а не товар.

— Не учи ученого! — огрызнулся Джон, доставая «Магнум».

— Ты как с матерью разговариваешь? — возмутилась миссис Блэк. — Смотри, все отцу расскажу!

— Ну расскажешь, ну и что? Все равно у него пожизненное! — увернувшись от оплеухи, Джон выскочил на улицу и, пригибаясь, зигзагами побежал к углу. Откуда-то справа застучали выстрелы, миссис Блэк дала туда очередь.

«Совсем от рук отбилась», — неодобрительно думала она, быстро вставляя новый магазин. «И что за молодежь пошла? Небось, все из-за этих дурацких компьютерных игр».



ОБЪЕМНОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЗВУК

ЭКРАН ВЫСОТОЙ С 7-ЭТАЖНЫЙ ДОМ

Заказ билетов:

77-5-777-9

www.nescafe-imaxcinema.ru

МАП ЕЛАСС №000149 от 21.03.03

Проезд: м. «Речной вокзал»,

далее — бесплатными автобусами

до ТЦ «Рамстор-Сити» (пересечение

Ленинградского шоссе и МКАДа).

GOLDMINER + PIPEWORKS + TURTLES

ДАЙТЕ ТРИ!

Внимание: три игры по одному запросу! Отправив код пакета вы получите три ссылки на отличные игры разных жанров! **Goldminer** - динамичная игра, в которой вы превращаетесь в умелого золотоискателя Мака. Надо не только собирать золотые слитки, но и убегать от врагов. **Pipeworks** - головоломка, в которой надо выкладывать случайные отрезки труб, чтобы построить работающий водопровод. **Turtles** - классическая аркадная игра, в которой вы помогаете мышке Маку переправиться через реку, прыгая по спинам черепах.

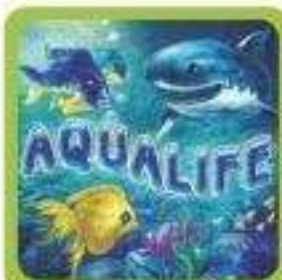


Для телефонов: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6800, 6810, 6820, 7210, 7250i, 7600, 8910i, N-Gage, Siemens C55, C60, M55, MC60, S55, SonyEricsson T610, T630, Z600
Стоимость пакета: \$5

Код пакета: **9777512002**

Короткий номер: **2555**

НОВОЕ В КАТАЛОГЕ



ПОДВОДНЫЙ МИР

Увлекательная аркада с предельно простой сутью - ешь тех, кто меньше тебя и опасайся тех, кто больше. При достижении предельных размеров (акулоед) игра не закончится и можно наслаждаться господством. Для особо кровожадных - опция «Кровавый режим»

Код игры: **9818824002** Короткий номер: **2333**



SPEEDBALL 2: БОЙНЯ НА СТАДИОНЕ

Брутальный футбол продолжается! Игра полностью оправдывает свое название. Игроку необходимо принять участие в футбольном чемпионате без правил. Главная задача победить каждую из 15 команд-участников. Смесь файтинга и футбольного симулятора.

Код игры: **9798415002** Короткий номер: **2333**



ДЕТИ ПРОТИВ МЕДВЕДЕЙ-ЗОМБИ

Приключения героев мультсериала Kids Next Door продолжают на мобильных телефонах! На этот раз героям противостоит злодей Грамма Стаффум. Его коварный план - превратить всех медведей леса в зомби, которые будут безоговорочно ему подчиняться

Код игры: **9797254002** Короткий номер: **2333**



ДРАКОНЧИК ЗОН

Маленький дракончик Зон стал полноправным членом Круга Драконов. Теперь он может путешествовать один, без взрослых драконов. И его путешествие снова приводит его к опасным приключениям. 17 уровней в трех мирах ждут маленького, но боевитого дракончика!

Код игры: **9781518002** Короткий номер: **2333**



NECROSEED

После долгих войн с демонами, люди закрепились в своих убежищах - Островах Света, где и появились сталкеры - герои, которые могли сражаться с исчадиями ада - Детями Смерти. 15 уровней ужасных монстров ждут тебя в этой игре!

Код игры: **9781617002** Короткий номер: **2333**



АРАН: ПОБЕГ ИЗ РУДНИКОВ МРАКА

Когда страной правит злой король, не приходится рассчитывать на мягкий приговор. Маг Аран был схвачен и сослан в ужасные Рудники Мрака. Но разве он не маг? Кто может удержать Арана в лагере смерти, если им управляешь ты?

Код игры: **9743541002** Короткий номер: **3010**

Для телефонов: Motorola V300, V500, V525, V80, Nokia 3100, 3200, 3560, 5100, 5140, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6800, 7200, 7210, 7250i, 7260, Samsung E710, Siemens SX1, SonyEricsson K500, Z1010. Полный список доступных моделей телефонов смотрите на www.playmobile.ru на странице выбранной игры. Стоимость SMS-запроса на номер 2333 - \$3, на номер 3010 - \$2

Серия слайдеров про Мясню и ее друзей - Хрюнделя и Лохматого. Один мульт - один полноценный слайдер!

СПАЙД-ШОУ

Номер: **2333**



МАСЯНЯ - ПОДАРОЧКИ

- Господи, что это за дура?
- Это не дура, это лошады!

Код слайдера: **9794262002**



МАСЯНЯ - ШОУ-БИЗНЕС

Ну, и что вы собираетесь делать в шоу-бизнесе с такой... эээ... фигурой?

Код слайдера: **9794646002**



МАСЯНЯ - ПАНК-РОК

Лохматый, прекрати, я знаю, что ты виртуоз... Ну, просят тебя, Майкрософт офис, ну, не пей кровь!!!

Код слайдера: **9794454002**



МАСЯНЯ - ТАБЛЕТКИ НА БЛЮХЕРА

Дамы и господа, не проходите мимо, «Таблетки на Блюхера» - всегда хороший сервис!

Код слайдера: **9792921002**

Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6610, 6670, 7210, 7610, Samsung C100, D500, E630, X100, X460, Siemens C65, CX65, M65, S65, SonyEricsson K700i, T610, T630. Цена: \$3



НОЧНОЙ ДОЗОР - ТЬМА

Игра по мотивам блокбастера «Ночной дозор». Баланс Света и Тьмы нарушен и только Ночной Дозор может восстановить равновесие! Беспощадные схватки на крышах ночной Москвы, в метро и в пригородах! Сможешь устроить торжество Сумрака?

Код игры: **9799775002** Короткий номер: **2333**

Стоимость игры: \$3



НЬЮ-ЙОРК - НОЧИ, ПОЛНЫЕ ОГНЯ!

Настоящая ночная жизнь клубящегося молодого нью-йоркца! Проводи ночи в клубах, на рок-концертах и в модных тусовках! Но за все надо платить: придется рано встать, сходить в спортзал и устроиться на работу. Добейся успеха, найди хорошую работу, заведи друзей, ищи свою любовь!

Код игры: **9743629002** Короткий номер: **2555**

Стоимость игры: \$5



ПОЛУНОЧНЫЙ БИЛЬЯРД

Насладись всеми прелестями американского бильярда! Множество настроек и режимов, реалистичная графика помогут тебе получить наивысшее удовольствие от игры! Можно играть в американский пул с 8 шарами, и британский с 8 или 9. Своих соперников и цвет стола выбираешь ты сам

Код игры: **9737933002** Короткий номер: **2555**

Стоимость игры: \$5

Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V300, V500, V535, Nokia 3100, 3200, 3220, 3230, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6600, 6610, 6630, 6670, 7210, 7610, N-Gage, Siemens C65, CX65, CX75, M65, M75, S65, SonyEricsson K500, K750

ШКОЛЬНЫЕ РЕАЛТОНЫ

КОД

Бу-га-га!!! Учебник Смешной :) **317823745**
Ис-то-рич-ка заболела!!! **317823545**
Мне надоело вызывать родителей! **317824645**
Хватит болтать!!! **317824245**
Не выучишься - будешь как собака **317824145**
Лает, как милиционер **317824545**
Кто включил телефон на уроке? **317824445**
Жи-шы! **317825645**
В 10-м классе стыдно в туалет **317825145**

РЕАЛТОНЫ

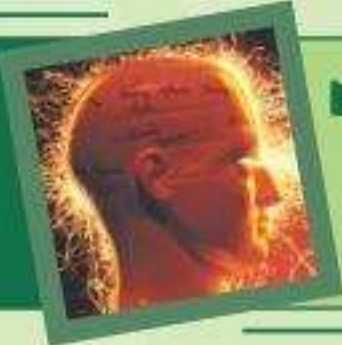
КОД

Это ты! Я узнал тебя!!! **317622445**
Вам звонят! Снимите трубку!!! **317622545**
Возьми же меня!!! **317622845**
...в ту дырку снизу **317622745**
Бомж рассказывает про науку **317619945**
Понаехало... **317619845**
Гном зазевался и упал **317621345**
Толпа бешеных гномов бузит **317621445**
Бешеные гномы ругаются **317621745**

РЕАЛТОНЫ

Чтобы заказать реалтон, отправь SMS с его кодом на номер **3370**, дождись ответной SMS со ссылкой и закачай реалтон с помощью WAP-соединения. Стоимость SMS-запроса - \$ 0,99 без НДС

Для телефонов: Motorola C380, C650, E398, V180, V220, V300, V500, Nokia 3200, 3220, 3230, 5140, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6670, 6680, 7200, 7610, Samsung D500, E330, E630, X100, X450, Siemens C65, CX65, M65, S55, S65, SonyEricsson K500i, K700i, S700i, T610, T630, Z600.



ТЕСТ

НОМЕР
63

МЕКСИКАНСКАЯ БДЖОЛА ЦВЕТА ИНДИГО

Ровно через номер случится страшное: «Игромании» стукнет ровно сто номеров. Подготовка к этому знаменательному событию уже идет, и это, обещаем, будет один из самых пробивных материалов последнего времени. Что именно вас ждет, говорить не будем, чтобы не испортить удовольствие.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к каждому от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1 По уровням «Вивисектора» бродит целый зоопарк генетически модифицированных животных. А каких зверей там точно нет?

- А. Львов.
- Б. Медведей.
- В. Гиен.
- Г. Волков.
- Д. Утконос.

2 Как в США называется игра Fahrenheit?

- А. Celsius.
- Б. Reaumur.
- В. Kelvin.
- Г. Indigo Prophecy.
- Д. Mocco Prophecy.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

3 Давно известно, что игры про другие страны лучше всего получаются у людей из противоположных частей света. Настоящую Америку можно увидеть только в GTA, которую делали шотландцы, настоящую итальянскую мафию — в Mafia от разработчиков из Чехии, а настоящую Мексику — в Total Overdose от Deadline Games. Находится эта компания в Дании.

- А. Абсо-блин-лютная правда!
- Б. Ни в коем разе!

4 Недавно на прилавках появилась X-Men Legends 2: Rise of Apocalypse. Первая часть этой игры на PC в свое время так и не вышла.

- А. Правда-правда.
- Б. Не верю!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами — цитаты из игр, подобранные особым образом. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5 — The infusion lab?

— Evacuated.

— Trainees?

— Gave the order myself.

— What did you tell them?

— I told them to run.

— That's all they need to hear until we reach Seattle.

— Agreed.

— Anything new on the terrorist?

— He's in the city. No ID yet. Unclear whether we're the target.

— An academic distinction if he really has a nanite detonator.

А. Messiah.

Б. Project: Snowblind.

В. Deus Ex.

Г. Deus Ex: The Conspiracy.

Д. Deus Ex: Invisible War.

6 — I'm not too fond of getting my hands dirty. Instead, I take over the minds of others. They do everything I say, like good little puppets. They even see for me!

А. System Shock 2.

Б. Tribes: Vengeance.

В. Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy.

Г. Second Sight.

Д. American McGee's Alice.

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7 В Silent Hill 3 было очень оригинальное вступление. Главная героиня, Хэзер Мейсон, обнаруживала себя в странном парке с ножом в руках. Если она погибала на этом уровне, игра продолжалась дальше — Хэзер просыпалась в каком-то кафе и понимала, что это был всего лишь сон. А что менялось, если игрок проходил этот уровень до конца?

А. В таком случае уровня с кафе просто не было.

Б. Игра заканчивалась, и приходилось снова загружать в меню пункт New Game.

В. Игроку показывали ту же самую сцену в кафе, и на прохождение игры это никак не влияло, но в финале игры открывалась альтернативная концовка.

Д. Вообще ничего не менялось — в конце уровня Хэзер все равно погибала и дальше следовала вышеупомянутая сцена в кафе. На концовку это тоже никак не влияло.

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймплейко.

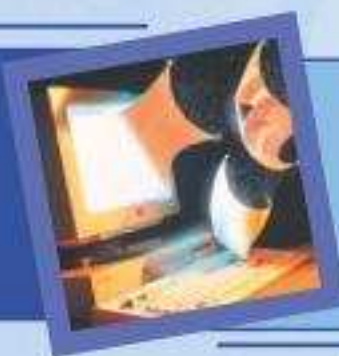
Тюнингованные мышки

RAZER™



Дорогая геймерская мышка из разряда «For gamers, by gamers» — вещь не только хорошая и удобная, но и статусная. Возможность приобщиться к немногочисленному сообществу владельцев таких мышек есть и у вас, если поучаствуете в нашем тесте — в качестве призов у нас в этот раз мышки Razer Diamondback (с красной и синей подсветкой) и специальные коврики к ним. Сайт GameSpot назвал эту модель лучшим игровым аксессуаром 2004 года.

Призы предоставлены компанией Графитек (www.grafitec.ru)



СКРИНТУРС

НОМЕР

11

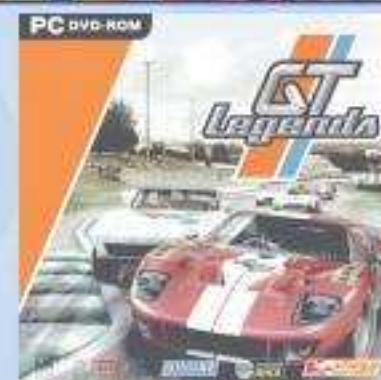
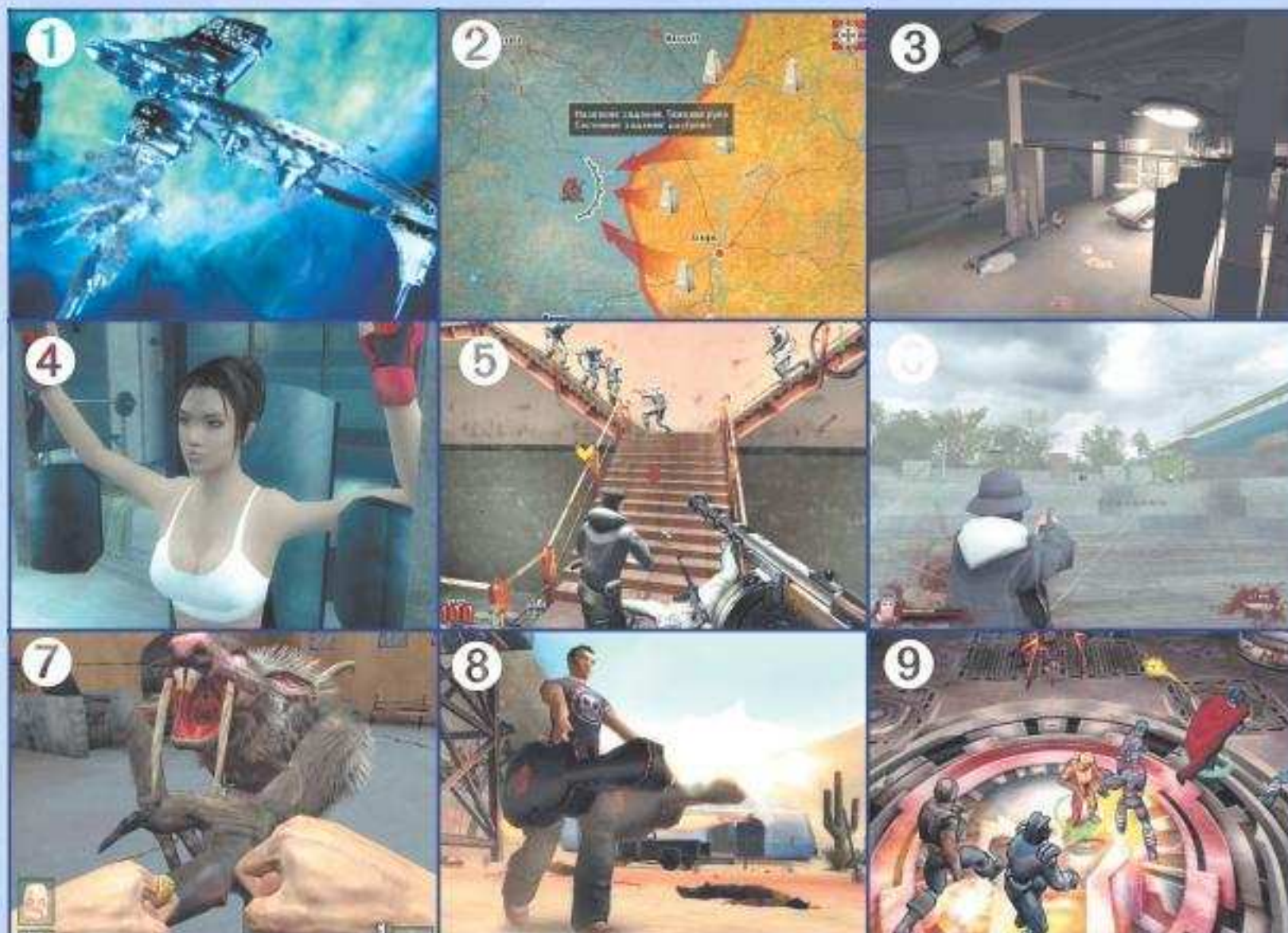
ноябрь

Ребятам о зверятах (с плазмаганами)

Угадав, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислав нам правильные ответы, вы с большой вероятностью станете обладателем двухгигабайтной флэшки **Corsair Memory** от компании **Corsair** (www.corsair.com). Остальные победители получают диски с автомобильным симулятором **GT Legends**, который распространяется в России силами «Нового Диска».

Ответы высылайте на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции с пометкой «Скринтурс» и его номером. За подробностями милости просим в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса»: Дормидонт Геймплейко

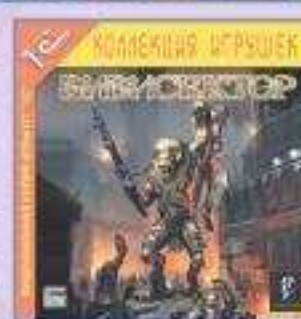


Фотографическая память №11. Ноябрь



Правила «Фотографической памяти» следующие: вы восстанавливаете в памяти прохождение **Advent Rising**, расставляете скриншоты из этой игры в правильном порядке (то есть сначала скрин из первой миссии, затем — из второй, далее — из третьей и так далее) и присылаете нам правильные ответы. Выглядеть они должны так: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2 и т.п. Письма с ответами шлите на адрес photo@igromania.ru или на почтовый адрес редакции. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Если вы все сделали по инструкции и не перепутали картинки, мы включим вас в число тех счастливчиков, среди которых будет разыграно пять дисков с лучшим (ни разу не преувеличиваем) экшеном, из всех когда-либо созданных на территории постсоветской ойкумены, — «Вивисектор: Зверь внутри». Разработана игра компанией **Actions Forms**, издана — **1C**.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №9/2005

Скринтурс №9. Сентябрь

В августовском скринтурсе мы, похоже, немного перетянули гайки: правильных ответов оказалось катастрофически мало. Больше всего проблем возникло с изображениями из **Coffee Break** («The Movies?» — вопрошали читатели),

Advent Rising и **Ground Control 2**. Кадр из **Lula 3D** опознать смогли человек семь-восемь, не больше, потому что выглядит он как скриншот из **Roller Coaster Tycoon 3: Soaked!**

Правильные ответы

1. BloodRayne 2

2. Codename: Panzers, Phase 2
3. Coffee Break

4. «Бригада Е5: Новый альянс»
5. Lula 3D

6. Worms 4: Mayhem

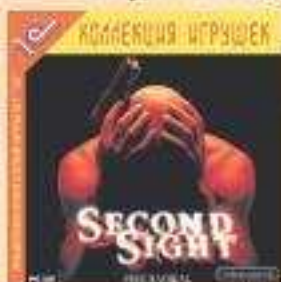
7. «Дорога смерти»

8. Advent Rising

9. Ground Control 2: Operation Exodus

Победители

1. Сергей Ласкин (laskin007@rambler.ru)
2. Александр Мороз (г. Минск)
3. Михаил Белоусов (г. Днепропетровск)
4. Ирина Родченко (г. Иркутск)



5. Валерий Литвинов (г. Архангельск)

Труды всех этих товарищей вознаграждаются диском с игрой **Second Sight** от фирмы 1С.

Тест №61. Отпуск!

С тестом ситуация зеркальная: правильных ответов было много, а некоторые еще и пояснения давали. Всегда бы так!

Правильные ответы

1. Б (BloodRayne была на обложке мужского журнала Playboy)
2. В (в сериале Worms было три трехмерные игры)
3. А (серия Codename: Panzers действительно запланирована как трилогия)
4. А (сухая правда — кроме Lula 3D, Lula Inside и Wet: The Sexy Empire, была игра Lula Pinball — эротический пинбол)
5. В (Advent Rising)
6. Г (The Bard's Tale)
7. Б (Metal Gear Solid 2: Substance)

Победители

1. Роман Блудов (Тамбовская область, г. Рассказово)
2. Максим (mukser@mail.ru)
3. Александр Стоноженко (evilgenius@list.ru)
4. Владимир Иванов (Красноярский край, г. Ачинск)
5. Константин Стуков (zef1990@mail.ru)



Вышеперечисленные игро-роудиты получают незаменимую в хозяйстве вещь —

российское издание самой смешной RPG этого года **The Bard's Tale** (на территории РФ игру распространяет 1С).

Фотографическая память №9. Сентябрь

Наши читатели в большинстве своем по-прежнему щеголяют отменной зрительной памятью и ни в какую не хотят присылать неправильные ответы. Ну что тут скажешь — МА-ЛАД-ЦЫ!

Правильные ответы

- 1) 4
- 2) 1
- 3) 2
- 4) 5
- 5) 3

Победители

1. Павел Звезденко (г. Челябинск)
2. Р. В. Мамедов (Краснодарский край, пос. Веселое)
3. Роман Еременко (Саратовская область, г. Балаково)
4. Николай Бирюков (b.n.n@bk.ru)
5. Владимир Поскряков (Рязанская область, г. Спас-Клепики)

Означенным «маладцам» достаются диски с самой, наверное, заметной отечественной стратегией этого года — **«Блицкригом 2»**. Издает игру все та же межгалактическая транспланетарная мегакорпорация 1С.



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом. «Тест»: 1) А, 2) Г, 3) В и так далее (т.е. указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа). «Скринтурс»: 1) No Overdose; 2) BloodRayne 2: Big Tit's Edition; 3) Codename 3: Panzer 2, Phase 8 Volume 4 v.1.09 build 4014. «Фотографическая память»: 1 — 3, 2 — 5, 3 — 2, 4 — 1, 5 — 4.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, укажите город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте,

разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, «Игромания». Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для «Теста»,

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для

«Скринтурса»,

PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №11, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в «Игромании» №1/2006.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». То есть ответы на ноябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 30.11.2005. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последне-

го момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах «Тест», «Скринтурс» и «Фотографическая память» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и так далее), обращайтесь на winner@igromania.ru или на info@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется довольно долго (сами знаете, как ходит бумажная почта).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА
«ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ»**, а также, периодически, **новейшие номера**, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».



первый молодежный
телеканал

ТЕРРИТОРИЯ СВЕЖЕГО ВОЗДУХА



О₂ТВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: ТЫ - ЭТО ТО, ЧТО ТЫ СМОТРИШЬ

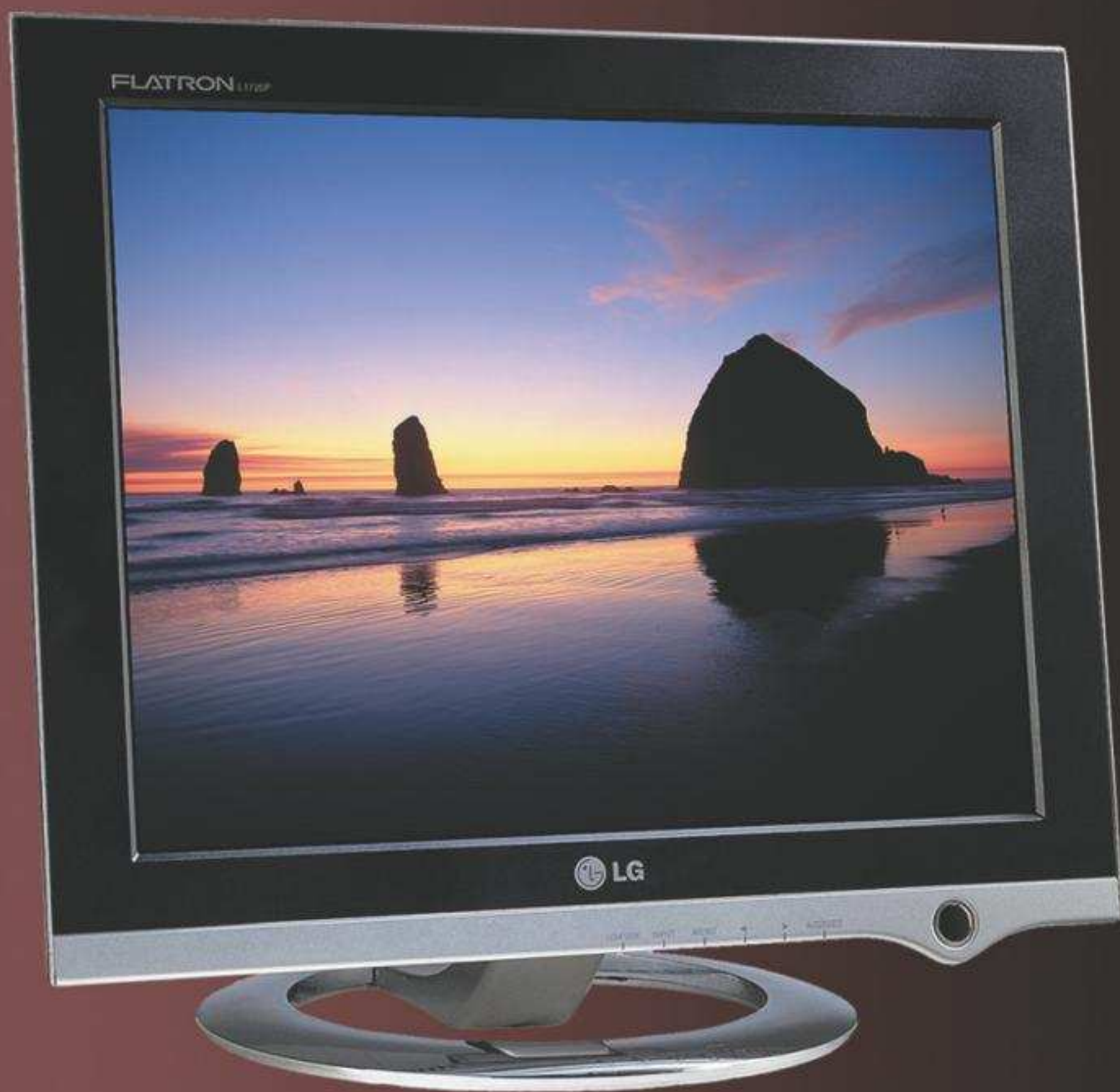
**990 АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ГРУПП
24 ЧАСА СВЕЖЕГО ЭФИРА**

**14 000 000 ПРОГРЕССИВНЫХ ЗРИТЕЛЕЙ
160 ГОРОДОВ КИСЛОРОДНОГО ВЕЩАНИЯ**

Life's Good



FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабитнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

МЕХАНОИДЫ ВОЙНЫ КАРНОВ

Ролевая игра для тех, кто
любит свободу и готов
принимать решения



© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; Магазины сети «Нестей спот»; ТЦ «Метропол», ул. Миклуко-Михаил д. 37; ТЦ «Метропол», Рязанский пр-т 28; ТЦ «Черемушки», пав. 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Бизнес-центр», пав. А-2 пр. Бульварный, 53, стр. 2; ТЦ «Торговый двор», пав. Б2-166, Бирюлинский пр., 7, к. 3; ТЦ «Твой Дом» этаж 2, 34 км МКАД; ТЦ «Перекресток», Дмитровское шоссе 13; ТЦ «Семинский», пав. Д-03, Семинская площадь д. 1, ул. Шарапова, 11; 1-я ул. Энтузиастов, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 129 кор. 3; м. Марьина ТК, пав. №19; ул. Лобинская, 4а; Береговая пр. 8/1; ул. М. Горького, 17; Савинский, 24-я; Б. Ордынка, 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 56/2; Средняя ул. 9; Бол. Волынка, 26. Дом игр; Рязанская ул. 27. Дом книги в Сокольниках; Новослободская ул. 16; 3-ий Добрынинский пер. 3/5 кор. 1; Ленинский проспект д. 82/1; Руставели, 1; Ленинградский пр-т 23; Братиславская ул. 13; Новая Басманная 31 стр. 1; Измайловский 38 кор. 1; Ярославская ул. 54; Полтево д. 28; Измайловский, 33/1; Олимпийский проспект, 16; Марксистская д. 5 (мг. Планета); Новая Красносельская 46 км 41; Ярославская 19; Земляной Вал д. 2/50; Сев. Бульвар ул. Старокачаловская д. 16; Олимпийская ул. 20/24; Ленинский проспект 39; Земляной Вал пр-т корп. 1106 Б; Королевское шоссе д. 20 стр. 1; Нагорный бульвар д. 4 к. 1; Архатовская ул. 146; Ангарская ул. 26 кор. 1; Мясницкая ул. 17; Мясницкая ул. 20 кор. 1 Александров Красный пер., 10	Астрахань ул. Савушкина, 51; ул. Советская, 36; ул. Уланова, 3; ул. Урицкого, 3 «Перекресток» Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11 Вильнюс ул. Алкира, 10 «KELOTE» и «Ю» Владивосток ул. Мадур, 48; ул. Русская, 46 «Планета» Владимир ул. Дзержинская, 10; ул. Дзержинская, 11; Октябрьский пр-т, 47 Волгоград пр. Ленина, 2-а Вологда ул. Чкаловская, 3 «Пассаж» Воронеж Ленинский пр-т, 150 ТЦ «Пассаж»; ул. Коммунистическая «Лаборатория Развлечений»; Острогожская улица «Лаборатория Развлечений» Геленджик ул. Лопатина, 33 «Компаст» Губкин ул. Дзержинского, 113 Дзержинск ул. Гагарина, 51а Днепропетровск пр. Карла Маркса, 50; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б Екатеринбург ул. 3 Марта, 82, «Мировой Мир»; ул. Луначарского 49, «Титаник»; ул. Радзиского 4 магазин «Секонд Тим» Железнодорожный ТЦ «Смарт-компьютер» 71 Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Лавого, 1, цокольный этаж, «Матрица»; ул. Чкалова, 1	Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Чкалова 19 «РыбТорговля»; Ленина 15, «Экран»; Фрунзе 8, «ВКД»; Литвинова 17, «Торговый Комплекс»; Киевская 2, «CD-Net»; Урицкого 13, «Солит»; Партизанская 1, ТД «Навигатор»; Дзержинского 20, «Хороший мир»; Урицкого 1, «Детский мир» Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Урицкого, 22 кор. 102 Киров ул. Московская, 11 «Орион»; ул. К. Маркса, 129; ул. Московская, 12; ул. Ленинградская, 17А; ул. Ворожского, 71 Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Секонд» Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь» Кострома Красные ряды, магазин «М»; ул. Советская 130 Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеллеан» Липецк ул. Ворожнецкая, 3 «Золотой Диск» Луганск ул. Советская, 88 «Протон» Луганский, Приморский край 4 м.р., «Арсенал» Лысьва ул. Фадеевская, 33 Махачкала ул. М. Горького, 67 Минск пр. Октябрь, 31 Минск ул. Я. Коласа, 1	Нарьян-Мар ул. Ленина 23 Б Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Россия», мкр. 2, д. 23 Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 14, м-н «Компьютер плюс»; ул. Басилькина, 7/9, м-н «Оптимист»; ул. Басилькина, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Маслова, д. 5, салон «Воз для бухгалтера» Новокузнецк ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ» Новосибирск ул. Кирова, 42 - «1С:Мультимедиа Сибирь» Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4 Одесса ул. Ленина, 32 ул. Решетневская, 10 «Литонка» ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Карлова 120 ТЦ «Аристарх»; ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аристарх» Омск ул. Красный Пут, 9; Торговый город, 3 район, 23 место ул. Колпаковского, 12 Первомайский рынок; Панорама-Центр; Кирова, 12 Орел Кирова, 1 Орск ул. Красная, 64; Павловский-Посад ул. Кирова, 23 Пенза ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл» Пермь ул. Куйбышева, 88, маг. «Играшки»; ул. Ленина, 54. Магазины «Витарин»; ул. Луначарского, 58 ул. Урицкого, 13 ТД «Видемир» ул. Баранниковая, 13, универсам «7Я» Псков ул. Яко Фабрициуса, 10	Пушкино, МО Московский проспект, 5 Рига ул. Дарбенис, 14, оф. 502 «AND»; ул. Бривибас 35, т/ц «B3» SA «B3»; ул. Кр. Барона 25, SA «B3»; ул. Кр. Валдемара, 73; ул. Маслова 57, т/ц «DOLE» SA «B3» Ростов-на-Дону ул. М. Горького, 143, 4-й этаж, Комплекс «Экран»; ул. Серафимовна, 53. Магазины «ИГРОПОЛИС»; пр. Ворошиловский, 56 Магазины «ИГРОПОЛИС» Самара Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»; Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»; ул. Старо Златра, 59, стр. 1, ТЦ «Старолатинский»; секция 9; ул. Старо Златра, 141, ТЦ «Экран»; ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»; ул. Мещеряков, 15, ТЦ «Азартум», 2 этаж, секция 3; ул. Ленинградская, 63, магазин «Улыбка»; ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орион»; пр. Юрия Пискарева, 146, книжный магазин «Молда»; ул. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж; ул. Улановская, 18, ТЦ «Вашингтон», секция 333 Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Болшевикская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Ленина, 88 «Сирис» Северодвинск ул. Плеханова, 11 ТЦ «Дружба» Северорусский ул. Моторовская, 10 С.-Петербург ул. Садовая, д. 111 Невский пр-т, 28, «С76 Дом Книги»; Измайловский пр., 2 маг. «МирСофт»; Коммунистический пр., 10/5, компьютерный супермаркет «СЮБИ»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Спасский, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; Левашовский пр., 12; ул. Гомарина, д. 13 «ДискТраст»; ул. Марата д. 8 «КЕЙ»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, пав. 4-Н «Пай-Проект»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 40 Большой пр-т Вас. о-ва, 68	Востание, 13 Невский проспект, 35 Старый Оскол мкр. Карлова, 28а Сургут ул. Ленина, 13; ул. Энгельса, 11, блок Б, «Детер» Тамбов ул. Советская, 142/45, магазин «БЕРНИКА» Тольятти ул. Революционная, 60, книжный магазин «Молда»; Приморский б-р, 22, книжные магазины «Милослав» Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноармейская 135; ул. Космонавта, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1 Тюмень ул. Республики, 62; Чернышевский тракт, д. 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж Тында ул. Кр. Пресня, 33 Уссурийск ул. Некрасова, 252 Уфа ул. Ласотинская, 49, ТСК «Океанский»; ул. 50-лет СССР, 47 «Океан»; пр. Октябрь, 130; ул. Трайнина, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж Челябинск ул. Рязанская, 281 Череповец ул. Тимкина, 7, ТК «Фортуна» Чусовой ул. Чкаловского, 8 Элиста ул. Пушкина, 20 Якутск ул. Одронников, 30, «Матрица» Интернет-магазины www.ozon.ru www.boloto.ru
--	--	--	--	---	---

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый Софт: ТЦ «Черемушки», пав. 15-38 и 25-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Бизнес-центр», пав. 6-5 пр. Бульварный, 53, стр. 2; ТЦ «Торговый двор», пав. 82-174, Бирюлинский пр., 7, к. 3; ТЦ «Бизнес», ул. Миклуко-Михаил, 37. Отдел в магазине «Мобайл центр», бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пароховское МКАД с Осташковским шоссе, Пароховское МКАД с Калужским шоссе.
М-Видео: Спасский б-р 13 стр. 1, Дзержинский ул. 12, 25-я км МКАД, Рязанская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Шолоховское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 1-2, Пр-кт Мира, 91 корп. 1, Автозаводская д. 11, Юнгарский б-р д. 3, корп. 2, Маршала д. 6/8 с. 1, Столешников пер. д. 13/15, Лобинская д. 169, Никольская д. 8/1, Бол. Чернышевская д. 1, Измайловский вал д. 3, Лыткинская д. 3.
Партия: Волгоградский пр-т, д. 1, Канульская пл. д. 1, Прасковий Вал д. 7, Заманой вал д. 30/34, Мещуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Брешнев д. 12, Селезня д. 1, Коммунистический пр-т 27, Ленинский проспект д. 70/11, Земляной вал 33, Мал. Чернышевский пер. 2/5, Дзержинская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Урицкий 1 А, Нарского ополчения ул. 22/2.
Премьер-Дизайн: «Торговый ряд «Басинский Дворик», ул. Профсоюзная 19; лавочки №5, ул. 13-ая Парковая д. 27/4.
Формал: Трехзвездочный переулок д. 2, Сухомлин д. 7 а, Генерала Белова д. 4, Шолоховская д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп. 1, Автомоторный дом 57.
Цифра: Пл. Ворожского 1, Пр-кт Бульварный 53 ТД Бульварный М-5, Кировградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 21/2, Тверская 25/9.
ТД «Союз-Автоматизация»: Мира пр-т, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Волжская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-т, 33 А, Жульбино, Халынский б-р, 7/11, Косынка, Мещуринский пр-т, 44, Малин, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ярдан), Некулино, Вернадского пр-т, 86, стр. 2, Перекресток, Алфеевское ш., 40 А, Рамстор, Казарское шоссе, 61, стр. 2, Ра мстор, Шереметьевская ул., 80 А, Рамстор, Новосергиевский б-р, д. 41, с. 4, Рамстор, Мелинская ул., 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярицкая ул., 19, Рамстор, Часовая ул., 13, Таганка, Вернее Радичевская ул., 22, Токстотышкин, Лобинская ул., 2, ЦМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юлтер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустайская ул., 6, Косюк-Степнова, 86 км МКАД, Черемушки Нарышевский пр-т, 33/2, СМ - Кадрет, Диск, Ленинский д. 11, Столица Клементь, 4В-Таганка, Мир Плоти,